

UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS

TRABAJO FIN DE GRADO

---

# **Aplicación para la compartición segura de ficheros**

---

*Autor:*

Sergio Merino Hernández

*Tutor:*

Dr. Gorka Guardiola Múzquiz

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA DE TELECOMUNICACIÓN  
GRADO EN INGENIERÍA EN TELEMÁTICA

30 de abril de 2018



## *Resumen*

The Thesis Abstract is written here (and usually kept to just this page). The page is kept centered vertically so can expand into the blank space above the title too...



## *Agradecimientos*

The acknowledgments and the people to thank go here, don't forget to include your project advisor...



# Índice general

<b>Resumen</b>	<b>III</b>
<b>Agradecimientos</b>	<b>V</b>
<b>1. Introducción</b>	<b>1</b>
1.1. Motivación . . . . .	1
1.2. Estructura de la memoria . . . . .	1
<b>2. Objetivos</b>	<b>3</b>
2.1. Objetivo general . . . . .	3
2.2. Objetivos específicos . . . . .	3
2.3. Modelo de amenaza . . . . .	3
<b>3. Estado del Arte</b>	<b>5</b>
3.1. Java . . . . .	5
3.2. Android . . . . .	5
3.2.1. KeyStore . . . . .	6
3.3. Bouncy Castle . . . . .	6
3.4. Criptografía de clave simétrica . . . . .	7
3.5. Cifrado por bloques . . . . .	7
3.6. Relleno (Padding) . . . . .	8
3.7. CBC . . . . .	8
3.7.1. Modo de operación . . . . .	9
3.8. AES . . . . .	10
3.8.1. Estado (State) . . . . .	10
3.8.2. Transformaciones . . . . .	10
3.8.3. Algoritmo . . . . .	11
3.9. Criptografía de clave pública . . . . .	12
3.10. RSA . . . . .	13
3.10.1. Clave pública RSA . . . . .	14
3.10.2. Clave privada RSA . . . . .	14
3.10.3. Evaluación de la función RSA . . . . .	14
3.11. RSASSA-PSS . . . . .	15
3.11.1. <i>salt</i> . . . . .	15
3.11.2. HMAC . . . . .	15
3.11.3. Probabilistic Signature Scheme (PSS) . . . . .	15
3.12. HTTP . . . . .	16
<b>4. Diseño e implementación</b>	<b>17</b>
4.1. Arquitectura de seguridad . . . . .	17
4.1.1. Confidencialidad . . . . .	17
4.1.2. Integridad . . . . .	17
4.1.3. Autenticación . . . . .	18

4.2. Arquitectura del software . . . . .	18
4.2.1. Shatter I . . . . .	18
4.2.2. Shatter II . . . . .	20
4.2.3. Shatter III . . . . .	22
4.2.4. Shatter IV . . . . .	24
<b>5. Resultados</b>	<b>27</b>
5.1. Ejemplos de uso de la aplicación . . . . .	27
5.1.1. Prerrequisitos . . . . .	27
5.1.2. Añadir contactos . . . . .	27
5.1.3. Cifrado y envío . . . . .	30
5.1.4. Descarga y descifrado . . . . .	31
5.2. Problemas encontrados . . . . .	32
<b>6. Conclusiones y líneas de desarrollo futuras</b>	<b>35</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>37</b>



# Índice de figuras

3.1. Java (Logo) . . . . .	5
3.2. Android (Logo) . . . . .	6
3.3. Criptografía de clave simétrica (Esquema) . . . . .	7
3.4. Electronic Codebook (ECB) . . . . .	8
3.5. Cipher Block Chaining (CBC) - Cifrado . . . . .	9
3.6. Cipher Block Chaining (CBC) - Descifrado . . . . .	9
3.7. SubBytes (AES) . . . . .	11
3.8. ShiftRows (AES) . . . . .	11
3.9. MixColumns (AES) . . . . .	11
3.10. AddRoundKey (AES) . . . . .	12
3.11. Cifrado de clave pública (Esquema) . . . . .	13
3.12. PSS (Esquema) . . . . .	16
4.1. Slice - Header (Versión 1) . . . . .	19
4.2. Slicer - Composer . . . . .	19
4.3. EncFile - EncFileHeader (Versión 1) . . . . .	20
4.4. Encryptor . . . . .	21
4.5. Decryptor . . . . .	21
4.6. Signer (Versión 1) . . . . .	23
4.7. Slice - Header (Versión final) . . . . .	23
4.8. EncFile - EncFileHeader (Versión final) . . . . .	24
4.9. Signer (Versión final) . . . . .	25
4.10. Slice - Encrypt . . . . .	26
4.11. Decrypt - Compose . . . . .	26
5.1. Shatter (Icono) . . . . .	27
5.2. Shatter (Home) . . . . .	28
5.3. Shatter (Exportar clave pública) . . . . .	28
5.4. Shatter (Importar clave pública) . . . . .	29
5.5. Shatter (Pantalla principal con usuarios) . . . . .	29
5.6. Shatter (File Picker) . . . . .	30
5.7. Shatter (Mensaje fragmentado) . . . . .	31
5.8. Shatter (Faltan fragmentos) . . . . .	32
5.9. Shatter (Mensaje recibido) . . . . .	33



# Índice de cuadros

3.1. Combinaciones para el número de rondas en AES. . . . .	12
---	----



# Lista de Abreviaciones

<b>AES</b>	<b>A</b> dvanced <b>E</b> ncryption <b>S</b> tandard
<b>API</b>	<b>A</b> pplication <b>P</b> rogramming <b>I</b> nterface
<b>ART</b>	<b>A</b> ndroid <b>R</b> untime
<b>BC</b>	<b>B</b> ouncy <b>C</b> astle
<b>CBC</b>	<b>C</b> ipher <b>B</b> lock <b>C</b> haining
<b>CFB</b>	<b>C</b> ipher <b>F</b> eedback
<b>ECB</b>	<b>E</b> lectronic <b>C</b> odebook
<b>HMAC</b>	<b>H</b> ash-based <b>M</b> essage <b>A</b> uthentication <b>C</b> ode
<b>HTTP</b>	<b>H</b> ypertext <b>T</b> ransfer <b>P</b> rotocol
<b>IV</b>	<b>I</b> nitialization <b>V</b> ector
<b>JCA</b>	<b>J</b> ava <b>C</b> ryptography <b>A</b> rchitecture
<b>JCE</b>	<b>J</b> ava <b>C</b> ryptography <b>E</b> xtension
<b>JIT</b>	<b>J</b> ust <b>I</b> n <b>T</b> ime
<b>JVM</b>	<b>J</b> ava <b>V</b> irtual <b>M</b> achine
<b>MAC</b>	<b>M</b> essage <b>A</b> uthentication <b>C</b> ode
<b>MCD</b>	<b>M</b> áximo <b>C</b> omún <b>D</b> ivisor
<b>mcm</b>	mínimo común múltiplo
<b>OFB</b>	<b>O</b> utput <b>F</b> eedback
<b>PSS</b>	<b>P</b> robabilistic <b>S</b> ignature <b>S</b> cheme
<b>RSA</b>	<b>R</b> ivest - <b>S</b> hamir - <b>A</b> dleman
<b>SSA</b>	<b>S</b> ignature <b>S</b> cheme with <b>A</b> ppendix



*For/Dedicated to/To my...*





## Capítulo 1

# Introducción

### 1.1. Motivación

Las comunicaciones seguras nacen del deseo de protegernos: de proteger con quién nos comunicamos y el qué comunicamos.

De este deseo surgen multitud de protocolos de seguridad que hoy en día usamos sin darnos cuenta. Desde una simple consulta web hasta la felicitación de Año Nuevo, nuestras comunicaciones pasan por diversas operaciones para preservar su seguridad.

Esta seguridad viene generalmente proporcionada por la confianza que depositamos en ciertas organizaciones, entidades que crean una red de confianza sobre la que se sustenta todo este sistema. Pero, ¿qué sucede si de quién nos queremos proteger es de ellos? ¿Por qué tengo que confiar en que una entidad gubernamental sea la que mantenga la seguridad de mis comunicaciones? ¿Por qué no puedo tener mi propia red de confianza?

Con esta idea comienza el desarrollo de una herramienta que nos permita crear nuestra propia red de confianza, con la que poder mantener comunicaciones seguras.

### 1.2. Estructura de la memoria

La estructura que se va a seguir en este proyecto es la siguiente:

- En el Capítulo 2 se presentan los objetivos que se persiguen con este proyecto y un modelo de amenaza para el mismo.
- En el Capítulo 3 se explican varios conceptos y tecnologías que ya existen y que se han usado para llevar a cabo el proyecto.
- En el Capítulo 4 se detallan los diferentes prototipos y la arquitectura de seguridad de la aplicación.
- En el Capítulo 5 se exponen los resultados obtenidos con ejemplos y los problemas encontrados durante el desarrollo del proyecto.
- En el Capítulo 6 se finaliza la memoria haciendo una reflexión sobre los resultados y las posibles líneas de desarrollo futuras.



## Capítulo 2

# Objetivos

### 2.1. Objetivo general

El objetivo principal es el desarrollo de una aplicación para el sistema operativo Android, que permita a cualquier usuario realizar una comunicación de datos de manera que se preserve la **confidencialidad**, la **integridad** y la **autenticación** de la información transmitida.

### 2.2. Objetivos específicos

Para abordar el objetivo principal del proyecto, éste se ha dividido en unos objetivos más específicos:

- Proporcionar un canal por el que transmitir la información.
- Desarrollar un esquema que permita cifrar y descifrar la información que queremos transmitir.
- Diseñar una forma de comprobar la integridad y la autenticación de la información.

### 2.3. Modelo de amenaza

En criptografía, un modelo de amenaza (*threat model*) especifica que tipo de amenazas potenciales a un sistema puede realizar un individuo (o grupo) con unos determinados recursos. En base a estas amenazas, se desarrolla un determinado esquema de seguridad para poder contrarrestarlas.

Nuestro modelo de amenaza será un atacante con conocimientos de criptoanálisis, utilizando para el ataque una máquina con un procesamiento computacional estándar.

Los puntos más vulnerables de nuestro modelo son el hardware y el software, por lo que dejamos fuera a aquellas compañías que han trabajado en su desarrollo, como Intel, Google, Qualcomm, etc.

Debido a los recursos que poseen también dejamos fuera de nuestro modelo a cualquiera de los gobiernos de las grandes potencias del mundo, como China, Corea, Rusia o Estados Unidos.

Un atacante de nuestro modelo de amenaza podría realizar los siguientes tipos de ataque:

- Ataques sobre el texto cifrado – En este tipo de ataques el atacante dispone únicamente del texto cifrado y no tiene acceso al texto plano. Ejemplos de este modelo son los ataques por fuerza bruta, en los que se prueba cada una de las posibles combinaciones para una clave hasta dar con la correcta.
- Ataque de texto plano conocido – En este tipo de ataques se presupone que el atacante tiene acceso a un número limitado de textos planos y sus correspondientes textos cifrados. El objetivo de este tipo de ataques es el de obtener la clave de cifrado a partir de estos pares, con el fin de poder descryptar futuras comunicaciones.
- Ataque de texto plano selectivo – En este tipo de ataques el atacante puede seleccionar un número indeterminado de textos planos y obtener sus equivalentes cifrados. Con esto, un atacante puede probar distintas combinaciones y encontrar patrones sobre el texto plano para explotar alguna vulnerabilidad.
- Ataque de texto cifrado selectivo – Parecido al anterior, el atacante puede obtener un número indeterminado de textos planos a partir de sus equivalentes cifrados.
- Ataques sobre la clave – En este tipo de ataques el atacante dispone de alguna información acerca de la clave de cifrado.
- Man in the middle
- Ataques de side channel
- Ataques de reply

[28]

## Capítulo 3

# Estado del Arte

### 3.1. Java

**Java** es un lenguaje de programación de propósito general, orientado a objetos y concurrente. Originalmente fue desarrollado por James Gosling, Bill Joy y Guy Steele para Sun Microsystems en 1996 y fue adquirido por Oracle en 2010.

Fue diseñado para que los desarrolladores escribiesen una única vez su programa y pudieran ejecutarlo en cualquier máquina sin necesitar recompilarlo. Esto es posible debido a que las aplicaciones Java son compiladas a *bytecode* que luego es ejecutado en una **Java Virtual Machine (JVM)**, sin importar la arquitectura de la máquina. [9]



---

FIGURA 3.1: Logo de Java [21]

### 3.2. Android

**Android** es un sistema operativo desarrollado por Google, basado en el *kernel* de Linux. Está diseñado principalmente para dispositivos táctiles, como *smartphones* y *tablets*.

Las aplicaciones de **Android** están escritas en Java. Hasta la versión 4.4 de Android, se utilizaba Dalvik como máquina virtual con la compilación en tiempo de ejecución (JIT) para ejecutar *bytecode* Dalvik, que es una traducción del *Java bytecode*.

Android 4.4 introdujo el ART (Android Runtime) como un nuevo entorno de ejecución, que compila el *Java bytecode* durante la instalación de una aplicación. Desde Android 5.0 se convirtió en la única opción en tiempo de ejecución. [23]



FIGURA 3.2: Logo de Android [20]

### 3.2.1. KeyStore

El **KeyStore** de Android es un sistema que permite almacenar claves criptográficas en un contenedor de manera que resulte más difícil extraerlas del dispositivo.

Las claves que se encuentran en el **KeyStore** están protegidas contra la extracción mediante dos medidas de seguridad:

- En primer lugar, las claves nunca ingresan al proceso de la aplicación. Cuando una aplicación utiliza alguna de estas claves para llevar a cabo una operación criptográfica, el texto sobre el que se va a realizar la operación es llevado a un proceso ajeno a la aplicación que se encarga de realizar la operación criptográfica. De esta manera, si el proceso de la aplicación se ve comprometido por un atacante, este no será capaz de extraer las claves.
- En segundo lugar, las claves se protegen mediante hardware seguro del dispositivo Android. Este hardware evita que las claves puedan ser extraídas incluso cuando el Sistema Operativo se ve comprometido: un atacante podría utilizar las claves ligadas a una app para realizar operaciones criptográficas, pero nunca podría extraerlas del dispositivo.

[6]

## 3.3. Bouncy Castle

**Bouncy Castle (BC)** es una API utilizada en criptografía. Esta API, entre otras cosas, proporciona los siguientes servicios:

- Una API criptográfica *ligera* para Java y C#.
- Un proveedor para Java Cryptography Extension (JCE)<sup>1</sup> y para Java Cryptography Architecture (JCA).

<sup>1</sup>JCE implementa encriptación, generación y protocolos de establecimiento de claves y algoritmos MAC.

BC está mantenidos por una organización caritativa australiana, conocida como **The Legion of the Bouncy Castle**. [3]

### 3.4. Criptografía de clave simétrica

La *confidencialidad* en las comunicaciones es el objetivo principal que se persigue con los algoritmos de encriptación. La **criptografía de clave simétrica** nos permite comunicarnos con otra persona (o máquina) de manera que un tercero, aun teniendo el mensaje cifrado, no pudiera extraer nada de información de él.

Los algoritmos basados en este modelo utilizan un *secreto* compartido entre los dos extremos que se quieren comunicar. Una vez acordado, nadie que no posea este secreto podría descifrar ningún mensaje enviado por uno u otro extremo. (Figura 3.3)

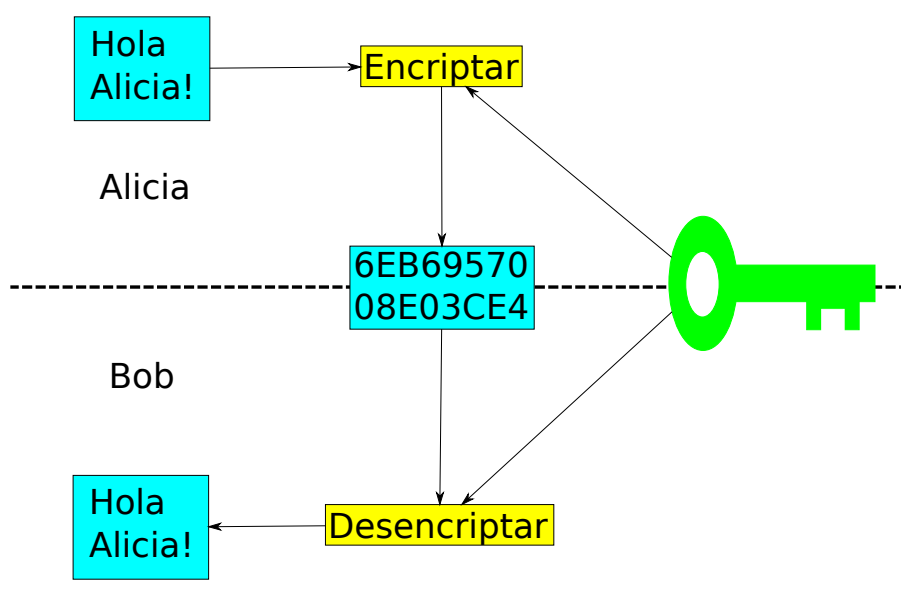


FIGURA 3.3: Esquema general de la criptografía de clave simétrica

El problema que tiene este modelo es el intercambio de las claves. Es necesario un canal seguro por el que comunicar las claves y este tipo de algoritmos no proveen ese servicio. [5]

Es por ello que normalmente se mezcla este tipo de criptografía con otro conocido como **criptografía de clave pública**, que veremos más adelante.

### 3.5. Cifrado por bloques

Dentro de la criptografía simétrica nos encontramos dos grandes algoritmos: los de **flujo** y los de **bloques**. Nos centraremos en el segundo.

Un algoritmo basado en **cifrado por bloques** es aquel que, como su propio nombre indica, realiza un cifrado primero dividiendo el *texto plano* en bloques de un tamaño

determinado<sup>2</sup> y luego cifrando por separado estos bloques, dando como resultado un *texto cifrado*.

La mayoría de los **cifradores por bloques** son iterativos, es decir, realizan la misma operación un determinado número de veces o rondas (*rounds*). Esta operación suele ser idéntica en todas las rondas, a excepción de la primera o la última, donde suele ser distinta.

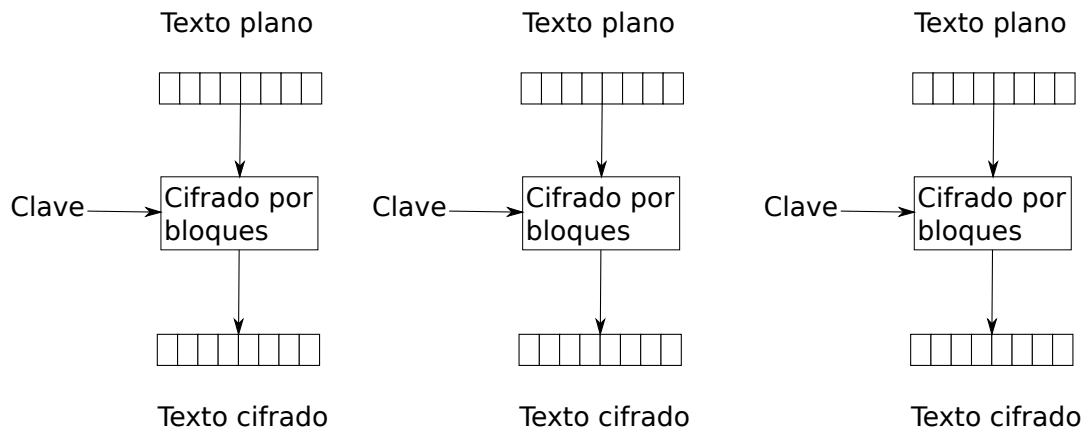


FIGURA 3.4: Cifrado usando el modo Electronic Codebook (ECB)

Existen varios modos de operación para llevar a cabo un **cifrado por bloques**: ECB, CBC, OFB, CFB, etc. Cada uno de ellos opera los bloques de diferente forma: algunos utilizan el bloque cifrado anterior para generar el nuevo, otros utilizan combinaciones con estructuras del mismo tamaño que el bloque, etc. [4]

### 3.6. Relleno (Padding)

**Relleno (Padding)** es el nombre que recibe la técnica que permite en criptografía por bloques expandir el último bloque del mensaje hasta lograr un tamaño deseado.

Es muy común que, en la criptografía por bloques, los fragmentos que encriptamos no tengan la longitud que queremos para nuestro sistema. Para solucionar esto existen multitud de técnicas de **padding**, desde agregar al final del bloque un byte con un cierto valor, hasta simplemente rellenar con ceros.

El requisito indispensable que debe cumplir cualquier técnica de padding es que debe permitir al destinatario diferenciar los bytes del mensaje original de los bytes de relleno. [1]

### 3.7. CBC

**Cipher Block Chaining (CBC)** es uno de los modos de operación para cifrado por bloques que hemos mencionado antes, y el que se ha decidido elegir para este proyecto.

<sup>2</sup>Cuando el tamaño del fichero que queremos encriptar no es múltiplo del tamaño de bloque, el bloque final tendrá un tamaño diferente al resto. Esto se soluciona con técnicas de padding, lo cual se explica en el siguiente punto.



En algunos modos como ECB, dada una clave determinada, cualquier *plaintext* siempre dará como resultado el mismo *ciphertext*. Si, como es nuestro caso, esta característica supone un problema, se opta por otros modos de operación como CBC, el cual soluciona esto. [24]

### 3.7.1. Modo de operación

**CBC** funciona combinando cada bloque de *plaintext* con el bloque de *ciphertext* justamente anterior. Obviamente, para el primer bloque no se dispone de un bloque cifrado anterior, por lo que se recurre al uso de un **vector de inicialización (IV)**.<sup>3</sup>

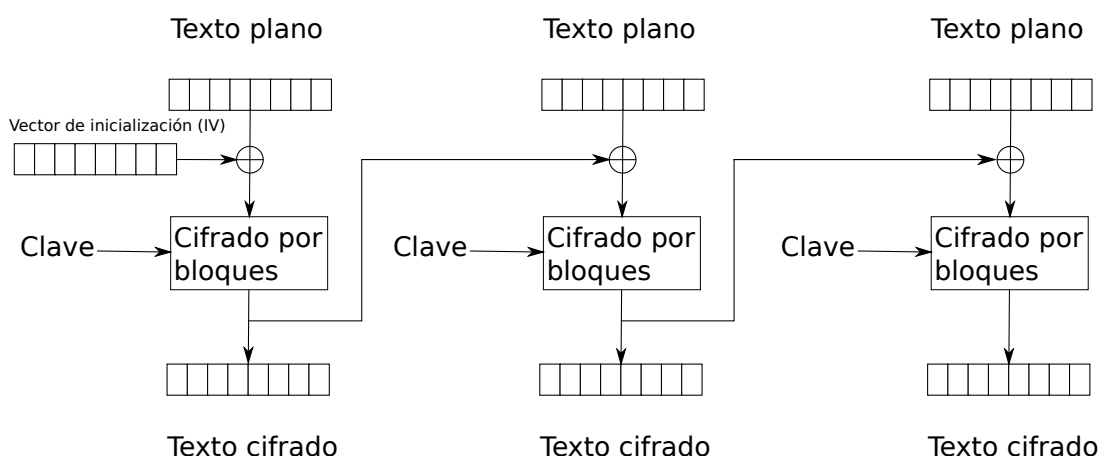


FIGURA 3.5: Cifrado usando el modo Cipher Block Chaining (CBC)

Como vemos en la Figura 3.5, en el cifrado con **CBC**, el primer bloque de texto y el IV son sometidos a una operación XOR. El resultado de esta operación se pasa por una función de cifrado<sup>4</sup>, la cual nos dará el primer bloque cifrado. Este primer bloque es entonces pasado por un XOR junto con el segundo bloque de texto, y así sucesivamente.

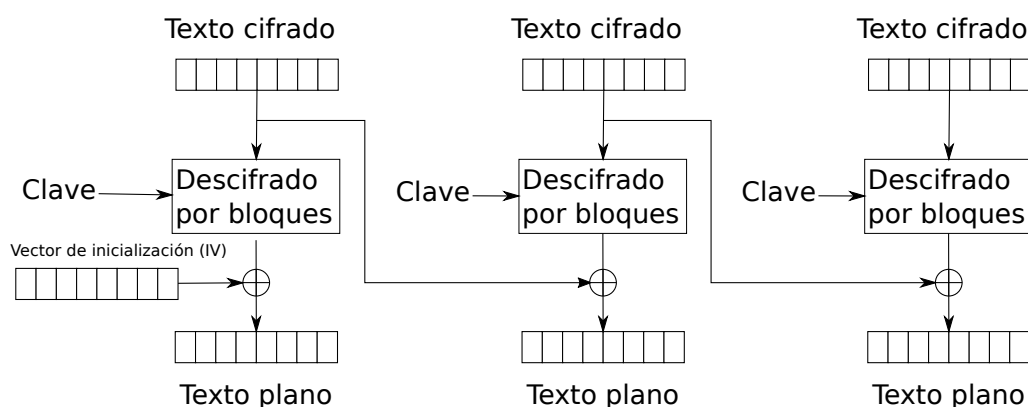


FIGURA 3.6: Descifrado usando Cipher Block Chaining (CBC)

<sup>3</sup>Un IV es un conjunto de bytes aleatorios que se usan para suplir la necesidad de un bloque cifrado anterior al primer bloque. Una muy mala práctica, por no decir prohibida, es la reutilización de un IV, ya que éste debe ser de uso único.

<sup>4</sup>La función de cifrado es la misma para todos los bloques.

A la hora de descryptar, la misma función utilizada en la encriptación es usada para obtener cada bloque de texto a partir de los bloques cifrados. Una representación de este proceso lo encontramos en la Figura 3.6.

El objetivo de un **cifrado por bloques** es poder paralelizar el proceso de encriptación. Lamentablemente, el cifrado con **CBC** debe ser secuencial, ya que para obtener cada bloque es necesario haber generado antes el anterior.

Sin embargo, el proceso de descryptación con **CBC** sí que puede ser paralelizado, ya que las múltiples funciones de descifrado que se realizan no dependen de ningún bloque anterior. [7]

### 3.8. AES

**Advanced Encryption Standard (AES)**, también conocido como **Rijndael** por sus creadores, es el resultado del proceso de búsqueda de un estándar para encriptación por parte del gobierno de los Estados Unidos.

**AES** es una variante de **Rijndael** (que a su vez es una variante de Square), del cual solo toma algunos modos. Mientras que el algoritmo original puede tomar tamaños de bloque múltiplos de 32 bits,<sup>5</sup> **AES** únicamente opera con tamaños de bloque igual a 128 bits.

Con el tamaño de las claves ocurre algo parecido, ya que **AES** solo soporta tamaños de 128, 192 y 256 bits, mientras que el algoritmo original soporta unos cuantos más. [22]

#### 3.8.1. Estado (State)

Antes de meternos a hablar del algoritmo en sí, es necesario explicar una estructura que se usará constantemente.

El **Estado (State)** es una estructura bidimensional de bytes con la que se operan los bytes de los bloques de entrada. Está compuesto por 4 filas y 4 columnas, dando un total de 32 celdas, en las cuales se almacenan los 16 bytes que forman un bloque. [14]

#### 3.8.2. Transformaciones

El algoritmo consta de ciertas fases, una de ellas consiste en someter el *State* a unas cuantas rondas de transformaciones. Estas transformaciones son las siguientes:

- **SubBytes** – Mediante una transformación no lineal, los bytes del *State* son reemplazados por otros usando una tabla de sustitución. (Figura 3.7)
- **ShiftRows** – Los bytes de las 3 últimas filas del *State* se desplazan de manera cíclica, cada fila con un offset distinto. (Figura 3.8)
- **MixColumns** – Mediante una transformación lineal, las columnas del *State* se mezclan para producir unas nuevas. (Figura 3.9)

---

<sup>5</sup>Con un mínimo de 128 bits y un máximo de 256.

- **AddRoundKey** – En esta transformación, una *Round Key* se añade al *State* mediante una operación XOR. La longitud de la *Round Key* debe ser igual al tamaño del *State*. (Figura 3.10)

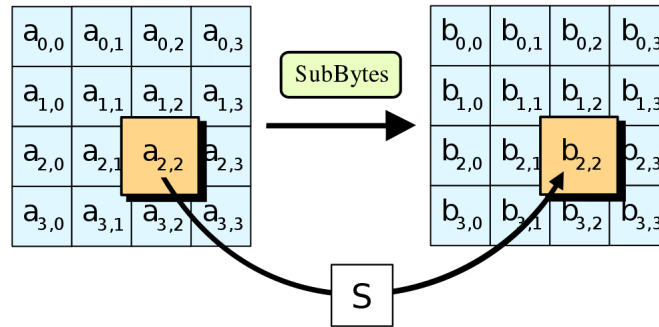


FIGURA 3.7: Operación SubBytes para AES [19]

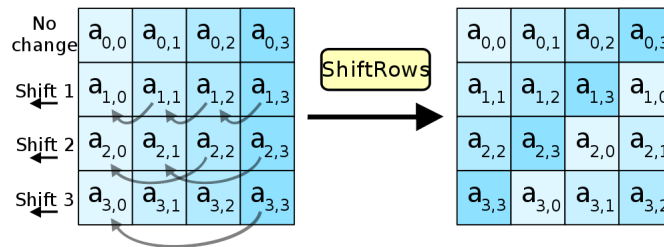


FIGURA 3.8: Operación ShiftRows para AES [18]

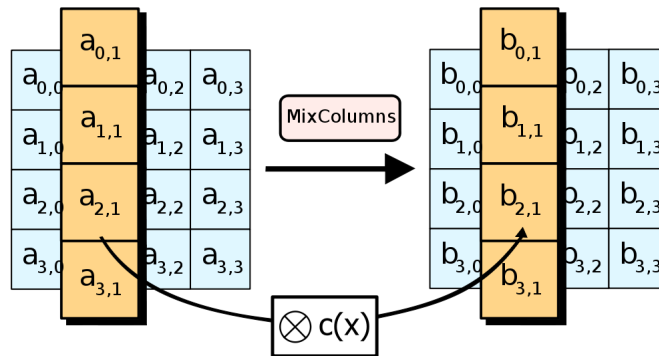


FIGURA 3.9: Operación MixColumns para AES [17]

[14]

### 3.8.3. Algoritmo

En **AES** el tamaño del bloque de entrada, del de salida y del *State* es de 128 bits, y el tamaño de la clave puede tomar los valores de 128, 192 ó 256 bits.

Para cada bloque de entrada, la primera etapa del algoritmo consiste en generar las *Round Keys* a partir de la clave, usando el esquema de claves Rijndael.<sup>6</sup>

<sup>6</sup>Este esquema expande una clave en un número determinado de claves separadas.

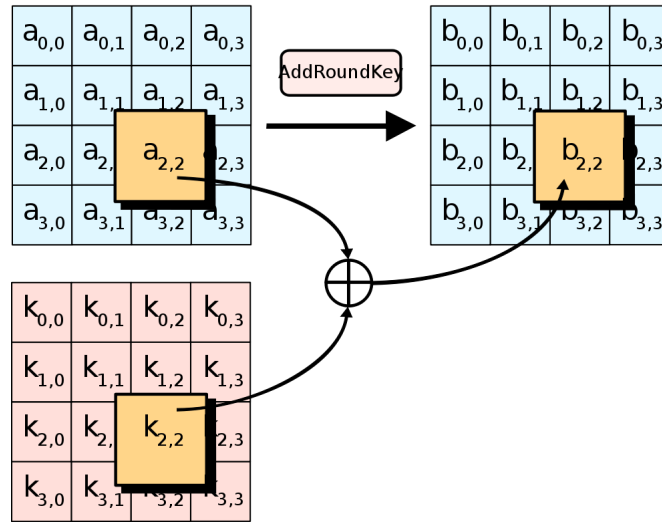


FIGURA 3.10: Operación AddRoundKey para AES [16]

Una vez conseguidas las *Round Keys*, se pasa por una ronda inicial especial en la cual solo se realiza la transformación *AddRoundKey*.

CUADRO 3.1: Combinaciones para el número de rondas en AES.

Key size (bits)	Block size (bits)	Rounds (Nr)
128	128	10
192	128	12
256	128	14

Después de esta etapa inicial, se pasa a las rondas habladas en el punto anterior. El número de rondas que lleva a cabo el algoritmo depende del tamaño de la clave, lo cual vemos representado en el Cuadro 3.1.

En todas estas rondas menos en la última, el orden de las transformaciones será siempre el mismo:

$$\text{SubBytes} \rightarrow \text{ShiftRows} \rightarrow \text{MixColumns} \rightarrow \text{AddRoundKey}$$

La última ronda es idéntica a las anteriores salvo por el hecho de que la transformación *MixColumns* no se realiza.

El resultado de todo esto será el *output* de nuestro bloque de entrada. [14]

### 3.9. Criptografía de clave pública

Uno de los problemas que tiene la **criptografía de clave simétrica** es que usamos la misma clave para el cifrado y el descifrado, por lo que se hace necesaria su ocultación. En la **criptografía de clave pública**, al hacer uso de dos claves, no es necesario mantener en secreto ambas. Aquella que ocultamos es llamada clave privada y la otra, pública.

La esencia de este algoritmo radica en que un mensaje cifrado con una clave pública solo puede ser descifrado con su homóloga privada, y viceversa. De esta manera podemos, tal como su propio nombre indica, difundir públicamente nuestra clave *pública* mientras mantenemos oculta la *privada*.

Si lo que queremos es *confidencialidad* durante la comunicación, entonces encriptaremos el contenido del mensaje con la clave pública del destinatario, de forma que solo él podrá descifrarlo (Figura 3.11).

Por otra parte, también nos interesa que cuando alguien reciba nuestro mensaje pueda estar seguro de que realmente es nuestro. Para lograr esto, lo que hacemos es cifrar un resumen del mensaje (*hash*) con nuestra clave privada. De esta forma, cuando alguien lo descifre con nuestra clave pública y compruebe el resumen, podrá estar seguro de que proviene de nosotros.<sup>7</sup> Así conseguimos preservar la *integridad* y la *autenticación* del mensaje, dos parámetros muy importantes a tener en cuenta en seguridad. [10]

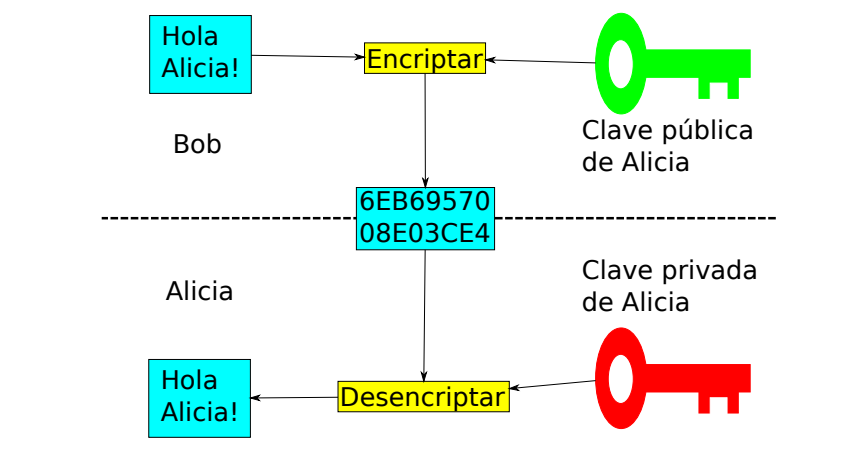


FIGURA 3.11: Esquema general del cifrado de clave pública

### 3.10. RSA

Uno de los primeros algoritmos de criptografía pública (y el más utilizado hoy) es **RSA (Rivest–Shamir–Adleman)**<sup>8</sup>. Una de sus características más distintivas es el problema que plantea factorizar el producto de dos grandes números primos (*factoring problem*). El resultado de esta factorización es luego usado en la generación de las claves.

En general, los algoritmos de criptografía de clave pública son bastante más lentos que los de clave simétrica. Por ello, se suelen usar en conjunto con algún algoritmo de criptografía simétrica, como **AES**. [26]

<sup>7</sup>Es, en esencia, el fundamento sobre el que se basa la firma digital.

<sup>8</sup>RSA debe su nombre a sus creadores: Ron Rivest, Adi Shamir y Leonard Adleman.

### 3.10.1. Clave pública RSA

Dentro del conjunto del par de claves **RSA**, la *pública* es aquella que no mantene-  
mos en secreto para que cualquiera que quisiera comunicarse con nosotros pudiera  
hacerlo de manera confidencial. Este tipo de claves consta de dos elementos:

- **n** – el módulo RSA, un entero positivo.
- **e** – el exponente público RSA, otro entero positivo.

Lo primero que se debe hacer para generar la clave *pública* es seleccionar de manera  
aleatoria dos números primos impares distintos, lo suficientemente grandes como  
para que sea computacionalmente inviable su descubrimiento por parte de un ata-  
cante. Una vez encontrados, el módulo **n** de la clave *pública* será el producto de estos  
dos números primos.<sup>9</sup>

$$n = p \cdot q$$

Ahora que tenemos el módulo de la clave definido, es hora de generar un exponente  
público **e** adecuado. Para ello, haremos uso de la función de Carmichael<sup>10</sup>, la cual  
tiene la siguiente forma:

$$\lambda(n) = \text{mcm}(p-1, q-1)$$

El exponente público **e** será aquel número entero comprendido entre 3 y (**n** - 1) que  
satisfaga:

$$\text{MCD}(e, \lambda(n)) = 1$$

[11]

### 3.10.2. Clave privada RSA

La clave *privada* es la que mantenemos oculta. Aunque existen varios modelos, ge-  
neralmente consta de dos elementos:

- **n** – el módulo RSA, un entero positivo (Debe ser el mismo que el de la clave  
*pública*).
- **d** – el exponente privado RSA, un entero positivo.

Para calcular el exponente privado **d** deberemos elegir un entero positivo menor que  
**n**, que además cumpla:

$$e \cdot d \equiv 1 \pmod{\lambda(n)}$$

, donde **e** será el correspondiente exponente público. [12]

### 3.10.3. Evaluación de la función RSA

Lo primero que debemos hacer es conseguir una representación de nuestro mensaje  
como un número entero, comprendido entre 0 y (**n** - 1).

Vamos a suponer que este mensaje queremos enviárselo a alguien cuya clave pública  
es (**e**, **n**). Si nuestro mensaje (recordemos que ahora es un entero) es **M**, para obtener

<sup>9</sup>Por convención, se denotan como *p* y *q*.

<sup>10</sup>La función que se muestra solo es válida cuando **n** es el producto de dos números primos impares  
y distintos.

el mensaje cifrado, aplicaremos la siguiente operación:

$$C \equiv E(M) \equiv M^e \pmod{n}$$

El entero  $C$  será del mismo tamaño que  $M$  y representará al mensaje cifrado.

Si ahora el destinatario quisiera descifrar el mensaje, solo tendría que revertir la operación con su clave privada  $(d, n)$  de la siguiente manera:

$$M \equiv D(C) \equiv C^d \pmod{n}$$

De esta manera, recuperaría el mensaje original.<sup>11</sup> [15]

### 3.11. RSASSA-PSS

Antes hablamos de la necesidad de preservar la *integridad* y la *autenticación* en las comunicaciones. **RSASSA-PSS** es un algoritmo de firma digital que sirve precisamente para ello. Combina RSA con un método de codificación llamado Probabilistic Signature Scheme (PSS).<sup>12</sup>

#### 3.11.1. *salt*

En criptografía, una *salt* es un fragmento de bits aleatorios que se utiliza junto a claves, funciones hash y otros mecanismos de cifrado con el fin de prevenir ataques de diccionario o de *rainbow table*. [27]

#### 3.11.2. HMAC

Una **HMAC (Hash-based Message Authentication Code)** es una construcción usada para verificar la integridad de un mensaje, así como a su autor.

Hace uso de una función hash criptográfica, como MD5 o SHA-1, junto a una clave criptográfica secreta. La robustez de una HMAC depende de la función hash elegida, del tamaño del resumen y del tamaño de la clave. [25]

#### 3.11.3. Probabilistic Signature Scheme (PSS)

**PSS** es un método de codificación<sup>13</sup> desarrollado por Mihir Bellare y Phillip Rogaway, los cuales buscaban mejorar los métodos que existían. Para ello, incluyeron en su esquema el uso de una *salt*, lo cual haría más seguro el algoritmo frente a intentos de romperlo. [2]

---

<sup>11</sup>Para cifrar con una clave privada y descifrar con una pública se hacen las mismas operaciones, cambiando  $e$  y  $d$  donde corresponda.

<sup>12</sup>Las siglas SSA corresponden a Signature Scheme with Appendix, lo que quiere decir que la firma va añadida al final del mensaje o junto a él.

<sup>13</sup>Un método de codificación es una operación que permite convertir un carácter de un determinado conjunto en un símbolo de otro sistema de representación.

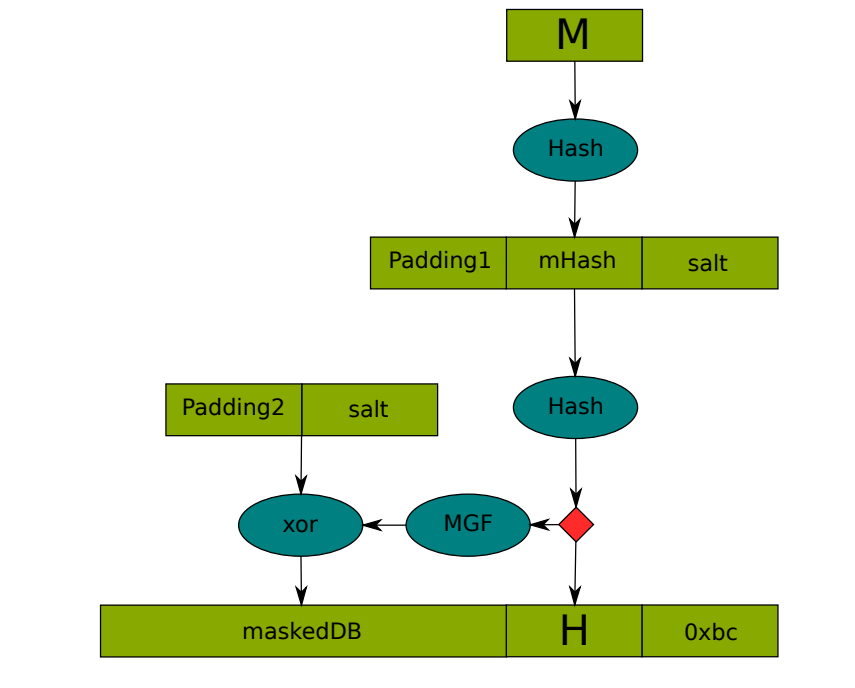


FIGURA 3.12: PSS de acuerdo a PKCS #1 V2.2 / RFC 8017

Como vemos en la Figura 3.12, **PSS** genera un resumen (*hash*) del mensaje. Este resumen se vuelve a pasar de nuevo por una función *hash*<sup>14</sup> junto a un *padding*<sup>15</sup> y la *salt* tal como muestra la figura.

El resultado de esta operación será la segunda de 3 piezas que conformarán nuestro mensaje codificado y la denotaremos como **H**. Para la primera (*maskedDB*), generaremos una máscara<sup>16</sup> de **H** y haremos una operación *xor* con ella y la *salt* (junto a otro *padding*).<sup>17</sup>

Ahora solo nos quedará añadir al final de nuestra salida un byte con valor *0xbc* y ya habremos acabado. [13]

## 3.12. HTTP

**Hypertext Transfer Protocol (HTTP)** es un protocolo de nivel de aplicación para sistemas de información distribuidos.

Es un protocolo genérico y sin estado que es usado para múltiples tareas como la transferencia de hipertexto o la representación de sistemas de ficheros.

Una característica de HTTP es la negociación de la representación de los datos, lo que permite construir sistemas independientemente de los datos que se vayan a transmitir. [8]

<sup>14</sup>Las dos funciones *hash* que se usan en el esquema deben ser la misma.

<sup>15</sup>El primer *padding* estará formado por 8 bytes con valor *0x00*.

<sup>16</sup>Una máscara es muy parecida a una *hash*. Mientras la segunda tiene un tamaño determinado, una máscara puede tomar distintos tamaños según la necesidad.

<sup>17</sup>Este *padding* está formado por una cantidad variable de bytes con valor *0x00*, teniendo al final un byte de valor *0x01*.



## Capítulo 4

# Diseño e implementación

### 4.1. Arquitectura de seguridad

Para entender la arquitectura de seguridad de la aplicación, es importante distinguir entre las siguientes propiedades de la seguridad de la información: confidencialidad, integridad y autenticación.

#### 4.1.1. Confidencialidad

Para el cifrado de la información se utiliza criptografía de clave simétrica, ya que ofrece una mayor velocidad de cifrado frente a otros modelos. Debido a que puede funcionar tanto sobre hardware como sobre software, a que es un estándar del cifrado simétrico y a que no tiene debilidades conocidas, AES es el algoritmo de cifrado simétrico que se utiliza en esta aplicación. (Véase 3.8)

De entre todos los tamaños de clave disponibles se ha optado por el de 128 bits, ya que ofrece un nivel de seguridad adecuado para la aplicación. Además, un nivel superior habría supuesto una mayor carga computacional.

Igualmente, es necesario cifrar la clave simétrica utilizada. Para ello se utiliza un sistema de cifrado asimétrico para proteger la clave. Debido otra vez a su estandarización, se utiliza RSA como algoritmo de cifrado asimétrico. (Véase 3.10)

Ya que el número de operaciones de cifrado asimétrico es menor que el del simétrico, se utiliza el tamaño máximo para una clave RSA: 4096 bits.

#### 4.1.2. Integridad

También es importante que el mensaje permanezca íntegro. Para ello se ha incluido un mecanismo de resumen.

De entre algunos algoritmos de resumen se ha decidido utilizar PSS. Este algoritmo, entre otras cosas, combina el uso de una *salt* con un resumen hash, lo cual lo hace más robusto frente a determinados ataques enfocados en la obtención del mensaje original a partir de su resumen. (Véase 3.11.3)

### 4.1.3. Autenticación

El destinatario tiene que poder autenticar al autor del mensaje. Para lograrlo se incluye junto al mensaje una HMAC. (Véase 3.11.2)

Se utiliza como algoritmo de firma RSASSA-PSS, ya que combina los algoritmos utilizados para preservar la confidencialidad y la integridad. Este algoritmo codifica el mensaje utilizando para ello PSS y luego firma (cifra) el mensaje usando RSA. (Véase 3.11)

Para proporcionar confidencialidad a la firma, esta va cifrada usando la clave pública del destinatario, de forma que nadie más pueda acceder a su contenido.

## 4.2. Arquitectura del software

El objetivo de este software es proporcionar una herramienta que permita a los usuarios mantener comunicaciones con otros usuarios preservando las tres propiedades de la seguridad comentadas en el punto anterior. Para ello, se ha llevado a cabo el desarrollo de varios prototipos:

- El primer prototipo recibe un fichero y lo divide en varios fragmentos de un tamaño dado. También puede recomponer el fichero original a partir de los fragmentos.
- El segundo prototipo realiza las mismas tareas que el anterior, y además añade confidencialidad a los fragmentos mediante un sistema de cifrado simétrico.
- El tercer prototipo realiza las mismas tareas que el anterior, y además añade el uso de RSA para cifrar claves simétricas y proporcionar integridad y autenticación a los fragmentos.
- El cuarto prototipo realiza las mismas tareas que el anterior, ahora como una aplicación en Android. Se añade una interfaz gráfica y hace uso de algunas herramientas que posee Android para el almacenamiento de claves.

### 4.2.1. Shatter I

El primer prototipo de la aplicación está desarrollado enteramente en Java, usando para ello el entorno de desarrollo Eclipse. Esta primera versión busca poder dividir un fichero en varios fragmentos de un tamaño dado, y luego poder recomponerlo. Para ello se han implementado algunas clases para almacenar los datos de los fragmentos:

- **Slice** – Un Slice es uno de los fragmentos en los que un fichero original se ha dividido. Está formado por una cabecera (Header) y un array de bytes en el que se almacena el contenido del segmento del fichero. (Figura 4.1)<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Debido al contexto del TFG, se ha decidido no usar UML para confeccionar los esquemas expuestos en este capítulo.

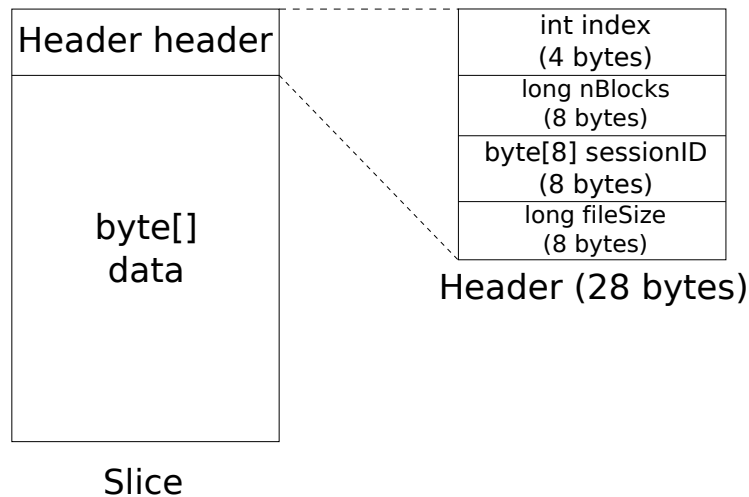


FIGURA 4.1: Esquema general de las clases Slice y Header (Versión 1)

- **Header** – En esta clase se almacenan los metadatos de los Slices. Se guardan datos como un contador, el número total de Slices para un fichero, un ID para la sesión<sup>2</sup> y el tamaño original del fichero. (Figura 4.1)

También se han desarrollado otras clases con métodos para trocear y recomponer un fichero:

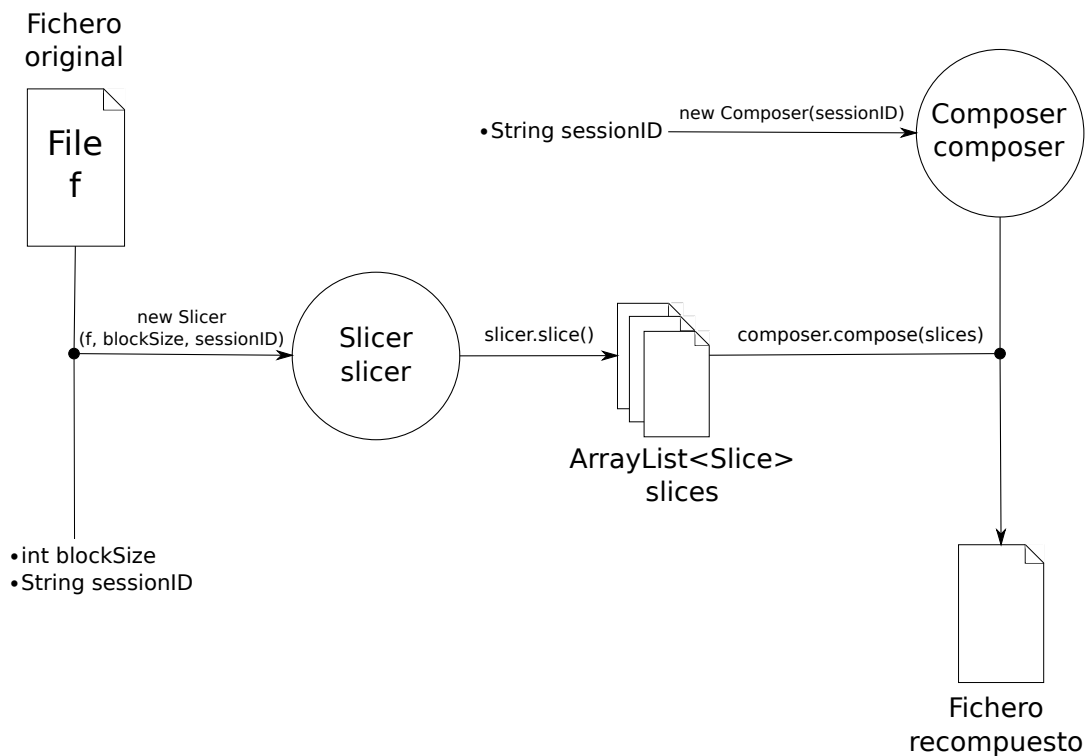


FIGURA 4.2: Esquema general del Slicer y el Composer

<sup>2</sup>En esta primera iteración de la aplicación, el ID para identificar la sesión es un resumen Hash del fichero.

- **Slicer** – Esta clase posee métodos para crear Slices. Recibe un fichero, un tamaño de bloque y un ID para identificar la sesión. Lee del fichero bloques del tamaño indicado hasta alcanzar el EOF y genera un Slice para cada uno de ellos, con una cabecera distinta. (Figura 4.2)
- **Composer** – Esta clase, a través de un método, recibe Slices y devuelve un fichero compuesto. Lee uno a uno los Slices que recibe, prestando especial atención a sus cabeceras y si detecta que alguno falta genera un log de errores. (Figura 4.2)

#### 4.2.2. Shatter II

En esta segunda versión, el objetivo del prototipo es proporcionar confidencialidad a las Slices. Para llevarlo a cabo se han implementado las siguientes clases:

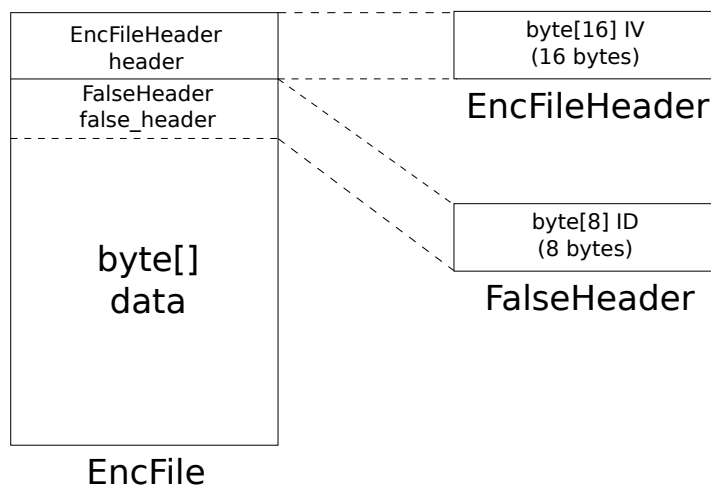


FIGURA 4.3: Esquema general de las clases EncFile y EncFileHeader (Versión 1)

- **EncFile** – Viene a ser una Slice cifrada. A parte de los datos encriptados de la Slice, también incluye una cabecera (**EncFileHeader**) con algunos datos importantes y una pseudocabecera (**FalseHeader**) con datos menores. (Figura 4.3)
- **EncFileHeader** – Esta cabecera se usa para almacenar algunos metadatos importantes como, en este caso, el vector de inicialización (IV) que se ha usado para cifrar la Slice. (Figura 4.3)
- **KeyFile** – Esta clase se utiliza para almacenar la clave simétrica que se ha utilizado para crear los EncFiles.

Además de estas clases, se han creado otras clases que aportan los métodos necesarios para cifrar las Slices:

- **AESLibrary** – Básicamente, una clase que se encarga de generar de manera aleatoria y segura claves simétricas y vectores de inicialización.
- **SymmetricCipher** – Esta es la clase que se encarga de hacer la parte más importante en cuanto a la confidencialidad. Una vez que ha sido inicializado con una clave simétrica, genera textos cifrados a partir de texto plano y un IV. Igualmente, puede llevar a cabo el proceso inverso.

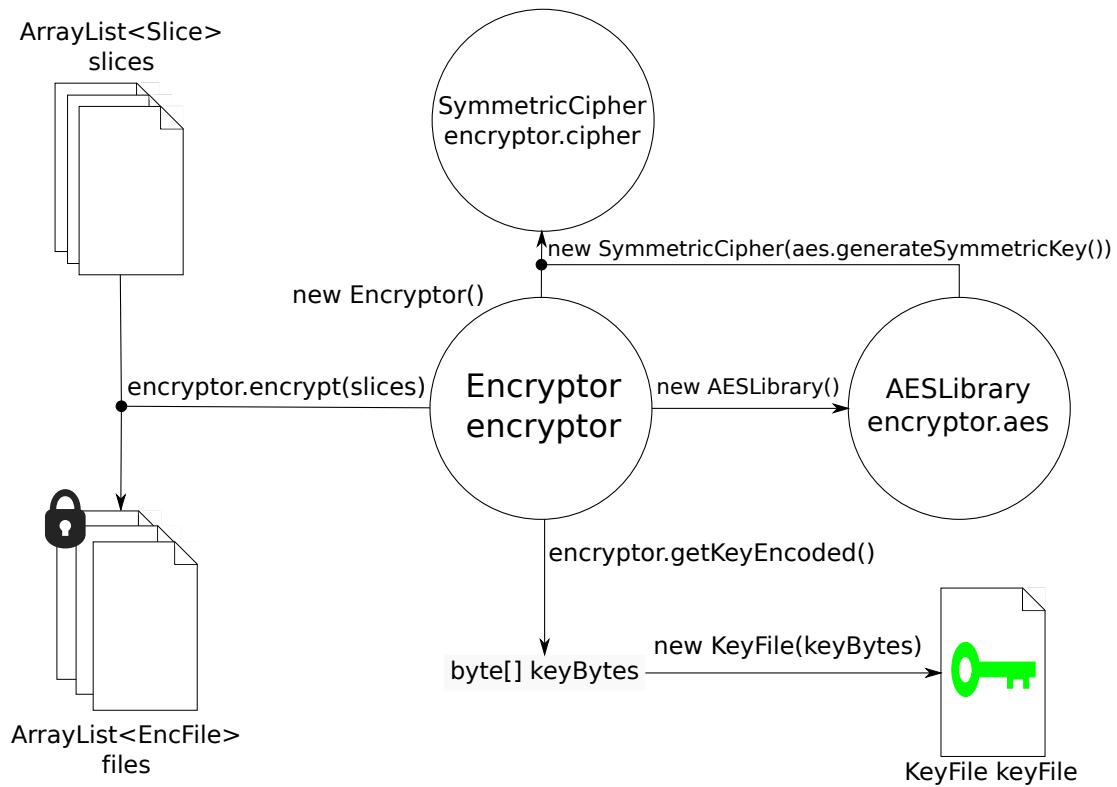


FIGURA 4.4: Esquema general del funcionamiento del Encryptor

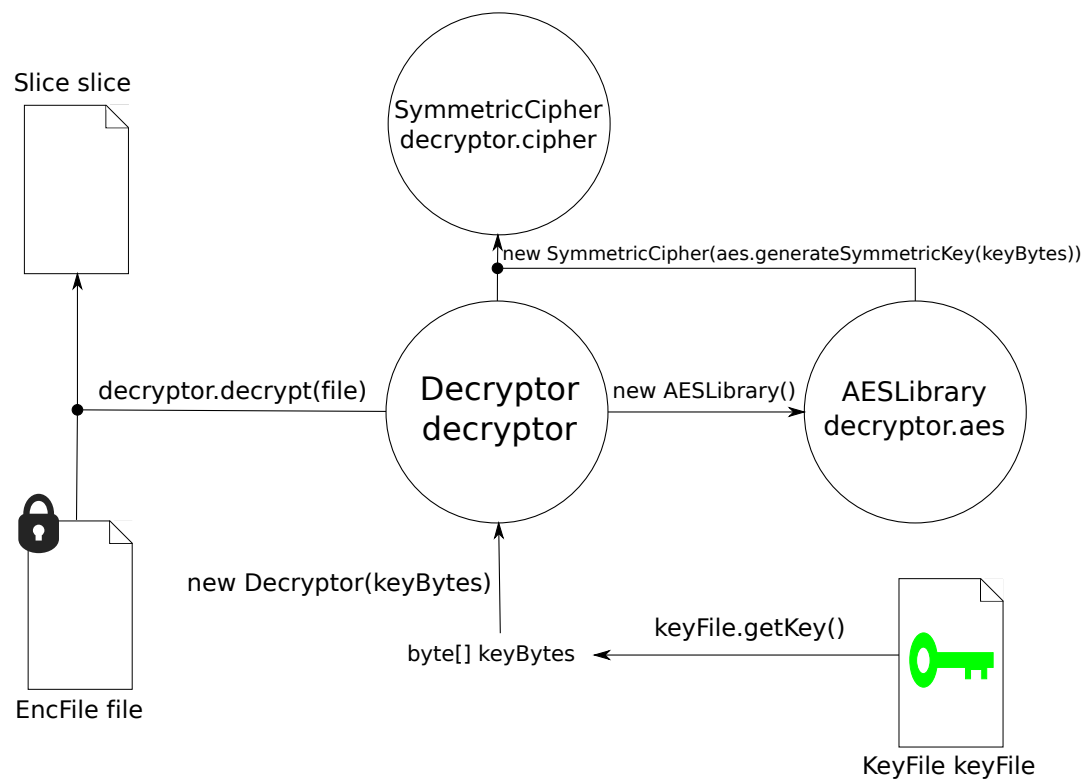


FIGURA 4.5: Esquema general del funcionamiento del Decryptor

- **Encryptor** – Esta clase, en conjunto con las dos anteriores, es la encargada de generar los EncFiles. Genera de manera aleatoria y segura una clave simétrica para un algoritmo establecido y, con ella, inicializa una instancia de un SymmetricCipher. A continuación se le pasa un array de Slices del cual genera un array de EncFiles, que es el que devuelve a través de un método. (Figura 4.4)
- **Decryptor** – La contraparte del Encryptor. Realiza el proceso inverso y devuelve un array de Slices a partir de uno de EncFiles. (Figura 4.5)

### 4.2.3. Shatter III

El objetivo en esta tercera iteración es el de proporcionar integridad y autenticación a las clases ya están implementadas, al igual que confidencialidad a la clave simétrica que se utiliza para generarlos. Para lograrlo, se han implementado algunas clases nuevas:

- **EncKeyFile** – Esta clase almacena la clave simétrica protegida mediante cifrado asimétrico usando la clave pública del destinatario del mensaje, con lo que se logra la confidencialidad de la clave entre los usuarios. Tiene una cabecera (EncKeyFileHeader) en la que se guardan algunos datos importantes.
- **EncKeyFileHeader** – La cabecera del EncKeyFile. En ella se almacena una HMAC cifrada de la clave simétrica.
- **Signature** – Básicamente una clase para contener una HMAC.
- **SecureSignature** – Contiene la HMAC comentada antes pero cifrada usando una clave asimétrica. De esta forma también le damos confidencialidad a la firma.

Para poder llevar a cabo el cifrado asimétrico se han desarrollado otras clases:

- **RSALibrary** – Esta clase es la encargada de generar un par de claves asimétricas, de escribirlas y leerlas de un fichero y de cifrar un texto plano a uno cifrado, y viceversa.
- **Signer** – La clase que se encarga de recibir Slices, EncFiles, KeyFiles y demás y devolverlos firmados. Asimismo, se encarga de comprobar las firmas de todos estos ficheros para preservar la autenticidad de la información que portan. (Figura 4.6)
- **RSAPSS** – Esta clase incorpora todos los métodos necesarios para generar, a partir de un texto plano, un texto codificado y firmado usando el algoritmo RSASSA-PSS. También realiza el proceso inverso y puede verificar las firmas.

En este prototipo se ha añadido una firma a varias de las clases que ya estaban implementadas:

- A la clase Slice se le ha añadido en la cabecera una firma, que otorga integridad y autenticación a los datos que lleva. (Figura 4.7)
- A la clase EncFile se le ha añadido también una firma, esta vez para darle la integridad y la autenticación al IV que se encuentra en su cabecera. (Figura 4.8)
- La clase KeyFile tiene una firma de la clave simétrica.

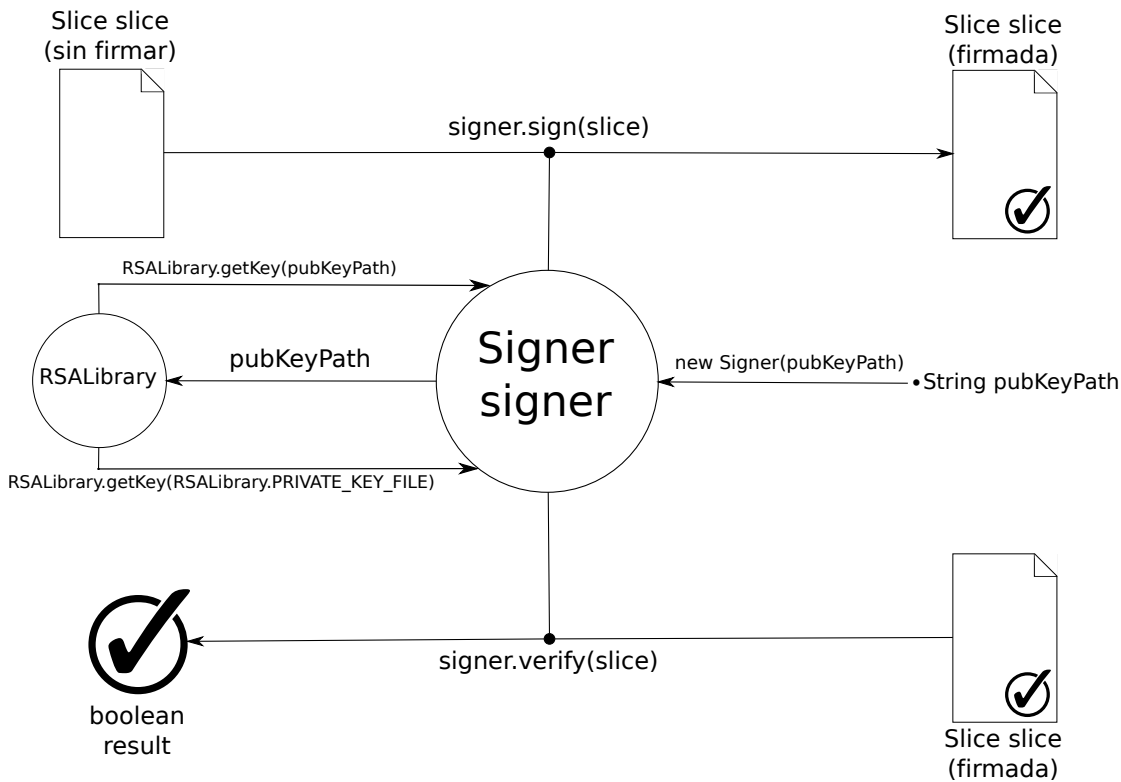


FIGURA 4.6: Esquema general del funcionamiento del Signer (Versión 1)

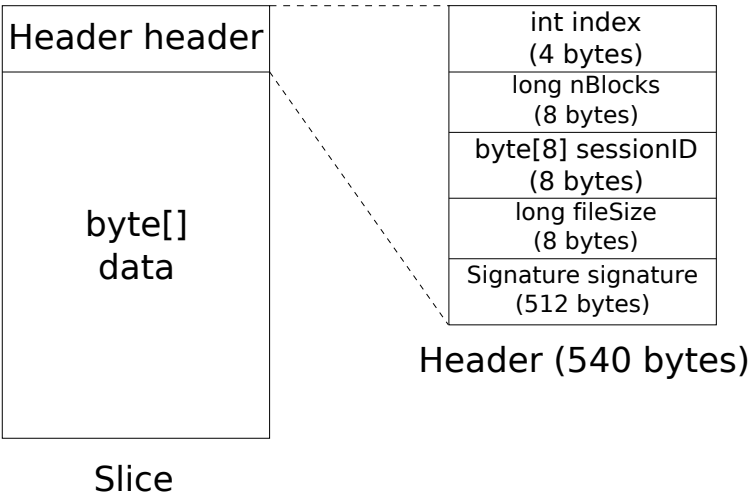


FIGURA 4.7: Esquema general de las clases Slice y Header (Versión final)

Además de las clases mencionadas anteriormente, también se han desarrollado otras clases funcionales:

- **RandomString** – Esta clase posee un método que devuelve un String aleatorio de 8 caracteres.
- **FileIO** – Esta clase tiene métodos para escribir y leer los distintos ficheros que intervienen en la aplicación.

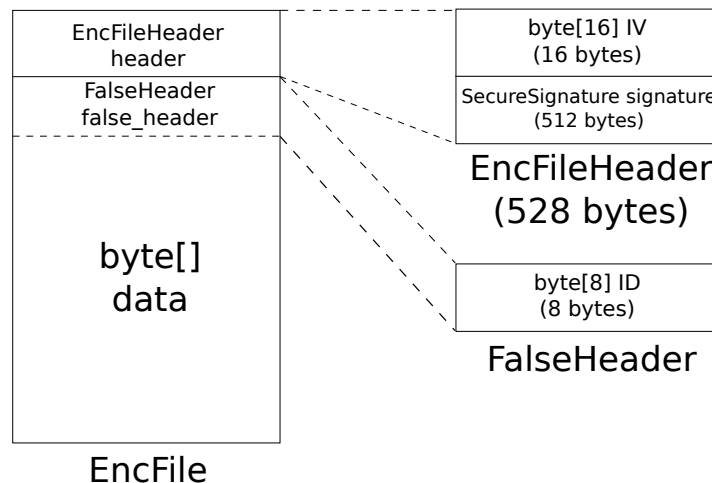


FIGURA 4.8: Esquema general de las clases EncFile y EncFileHeader (Versión final)

- **Bytes** – Tiene implementados varios métodos para hacer operaciones con arrays de bytes.

#### 4.2.4. Shatter IV

Este último prototipo está desarrollado como una aplicación en Android. El objetivo de este prototipo es hacer uso de varias herramientas que posee Android para que la aplicación funcione correctamente. Para ello se han creado nuevas clases:

- **KeyStoreHandler** – Esta clase se usa para realizar todas las operaciones necesarias con el KeyStore de Android (Véase 3.2.1). Se encarga de almacenar las claves, recuperarlas, usarlas para encriptar, firmar, etc.
- **HTTPClient** – Un cliente HTTP muy sencillo que únicamente realiza peticiones GET.
- **ExternalStorage** – Para interactuar con el External Storage de Android se creó una clase que incorpora algunos métodos para conseguir paths, descriptores de fichero o crear directorios.

Para que los usuarios puedan enviar sus mensajes, se ha dispuesto un servidor HTTP bastante sencillo al que los usuarios pueden subir sus mensajes. Gracias a la clase HTTPClient, el destinatario puede bajarse los fragmentos del mensaje.

El uso del KeyStore de Android obliga a utilizar las claves que se almacenan en él usando unos métodos específicos. Debido a ello, algunas clases ya creadas (Como RSALibrary o RSAPSS) se sustituyen por métodos específicos que se implementan en la clase KeyStoreHandler. (Figura 4.9)

El ID que aparece en las cabeceras de la clase Slice se sustituye por un String aleatorio que genera la clase RandomString. Este cambio se debe a que el resumen hash que se usaba anteriormente queda en desuso al añadir la firma a estas clases. Además, este ID aleatorio identifica a todas las Slices que pertenecen a un mismo mensaje.



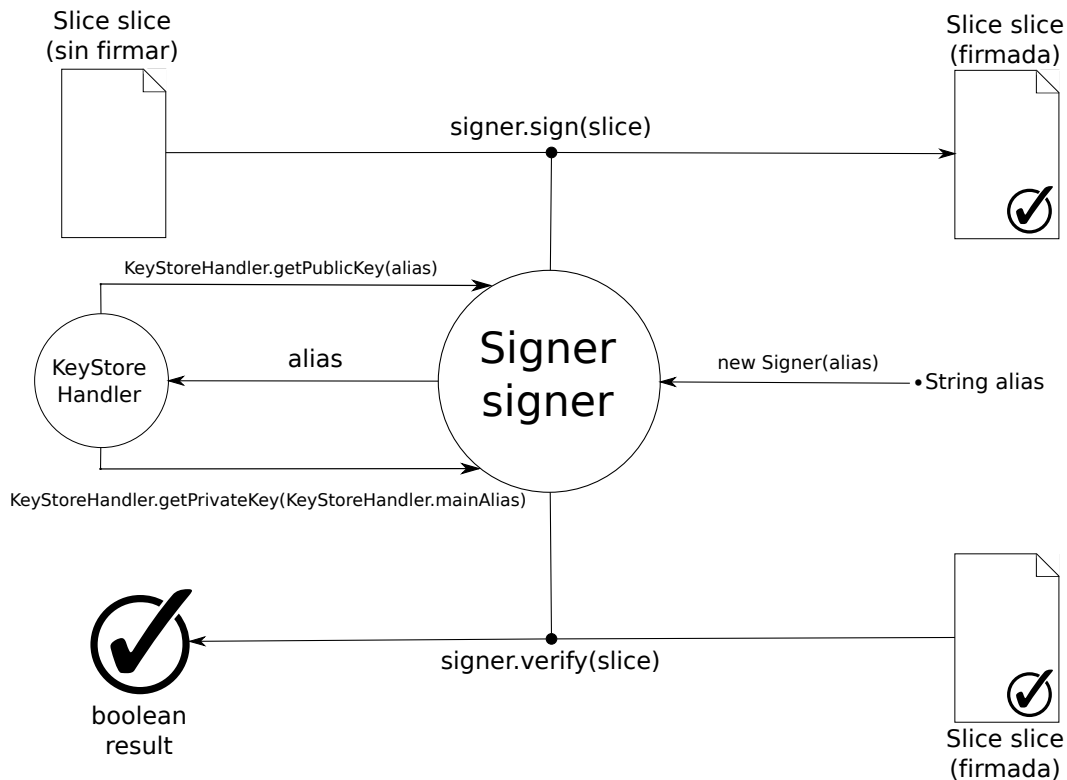


FIGURA 4.9: Esquema general del funcionamiento del Signer (Versión final)

El esquema general de la aplicación se puede dividir en dos: Una primera parte se encarga de la división y cifrado del fichero (Figura 4.10). La otra se encarga de descargar del servidor los fragmentos cifrados y recomponer el fichero original (Figura 4.11).

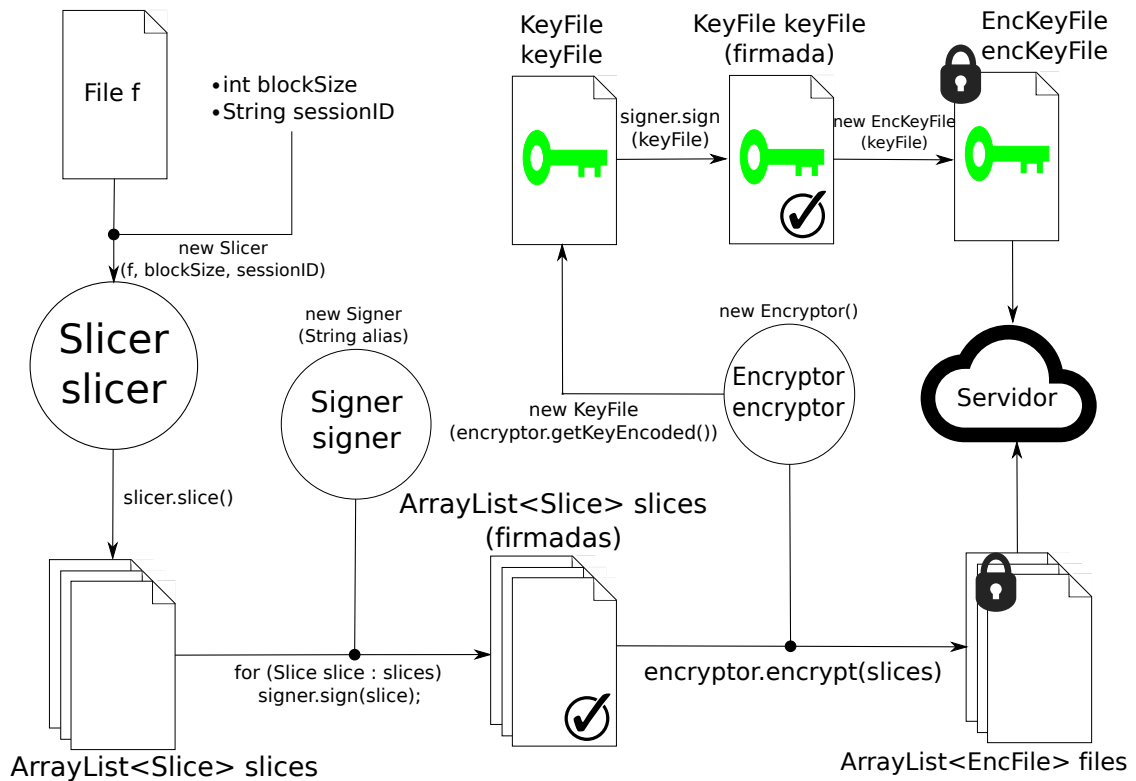


FIGURA 4.10: Esquema general de Slice - Encrypt, la primera parte en el proceso de comunicación de la aplicación

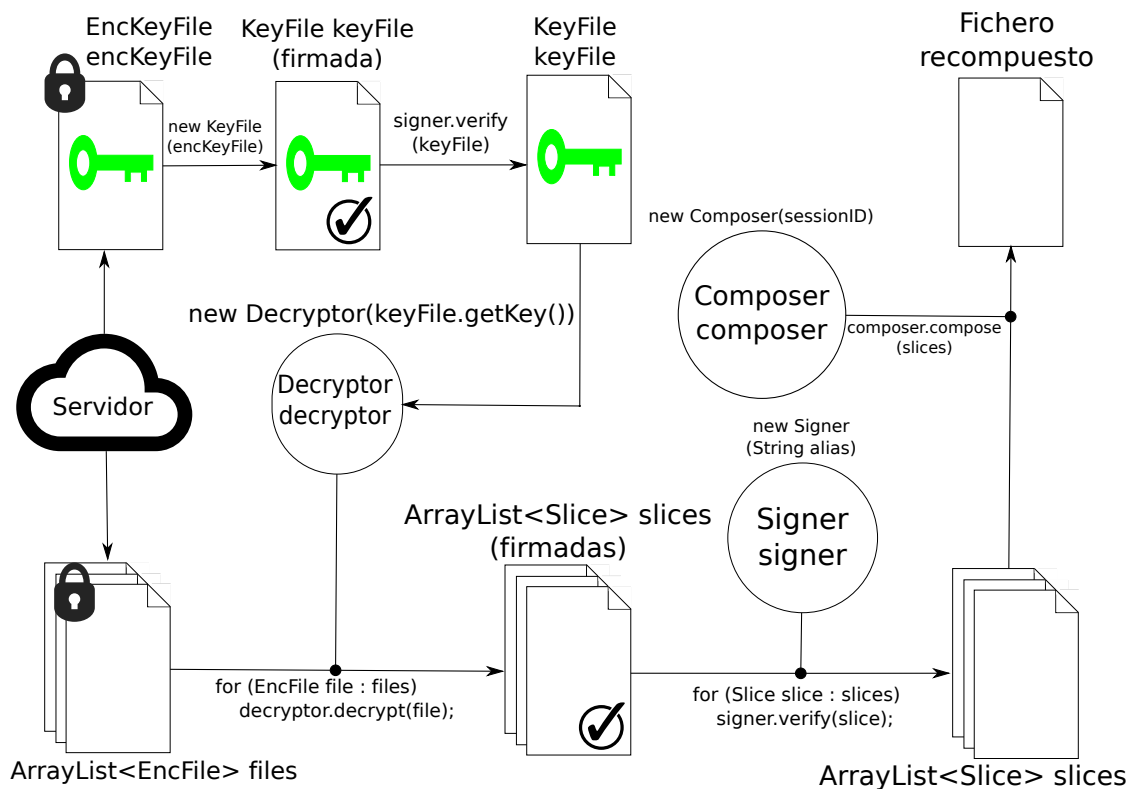


FIGURA 4.11: Esquema general de Decrypt - Compose, la parte final en el proceso de comunicación de la aplicación

## Capítulo 5

# Resultados

### 5.1. Ejemplos de uso de la aplicación

Esta sección muestra un ejemplo de uso completo de la aplicación, pasando por los prerequisites, el cifrado de un fichero y la descarga de un mensaje.



---

FIGURA 5.1: Icono de la aplicación Shatter

#### 5.1.1. Prerrequisitos

Al tratarse de una aplicación Android, es necesario el uso de un dispositivo que utilice el Sistema Operativo Android (Véase 3.2), específicamente la versión 6 (Marshmallow) o una superior.

También es necesario dar permisos de escritura en el almacenamiento del dispositivo, ya que la aplicación realiza operaciones de escritura y lectura.

#### 5.1.2. Añadir contactos

Al abrir la aplicación por primera vez se genera un par de claves asimétricas, una pública y otra privada. En la pantalla principal, al no disponer de ningún contacto, solo se puede ver un campo de texto, un botón para seleccionar un fichero y un botón para añadir usuarios. (Figura 5.2)

El primer objetivo es añadir algún usuario a la lista de contactos. Lo primero que hay que hacer es exportar la clave pública previamente generada haciendo uso del icono que se encuentra en la barra superior de la pantalla principal. (Figura 5.3)

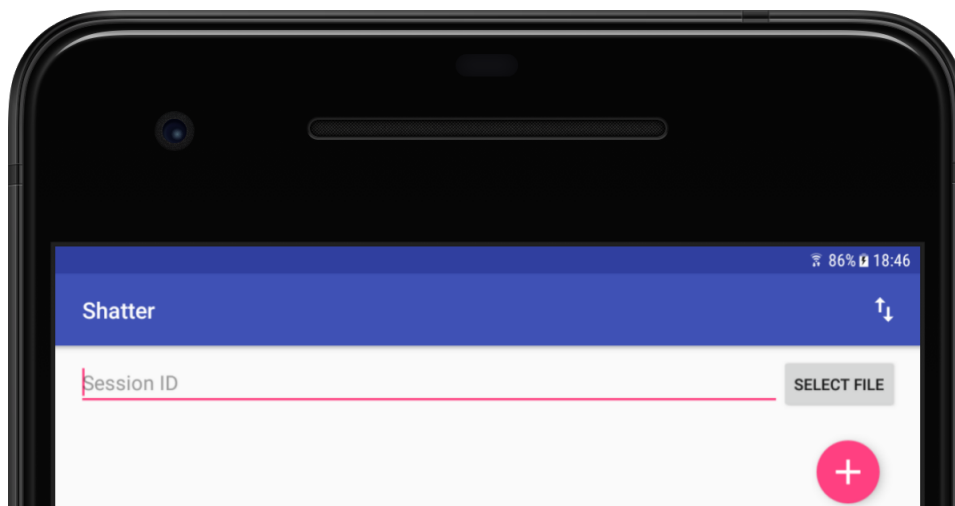


FIGURA 5.2: Pantalla principal de la aplicación

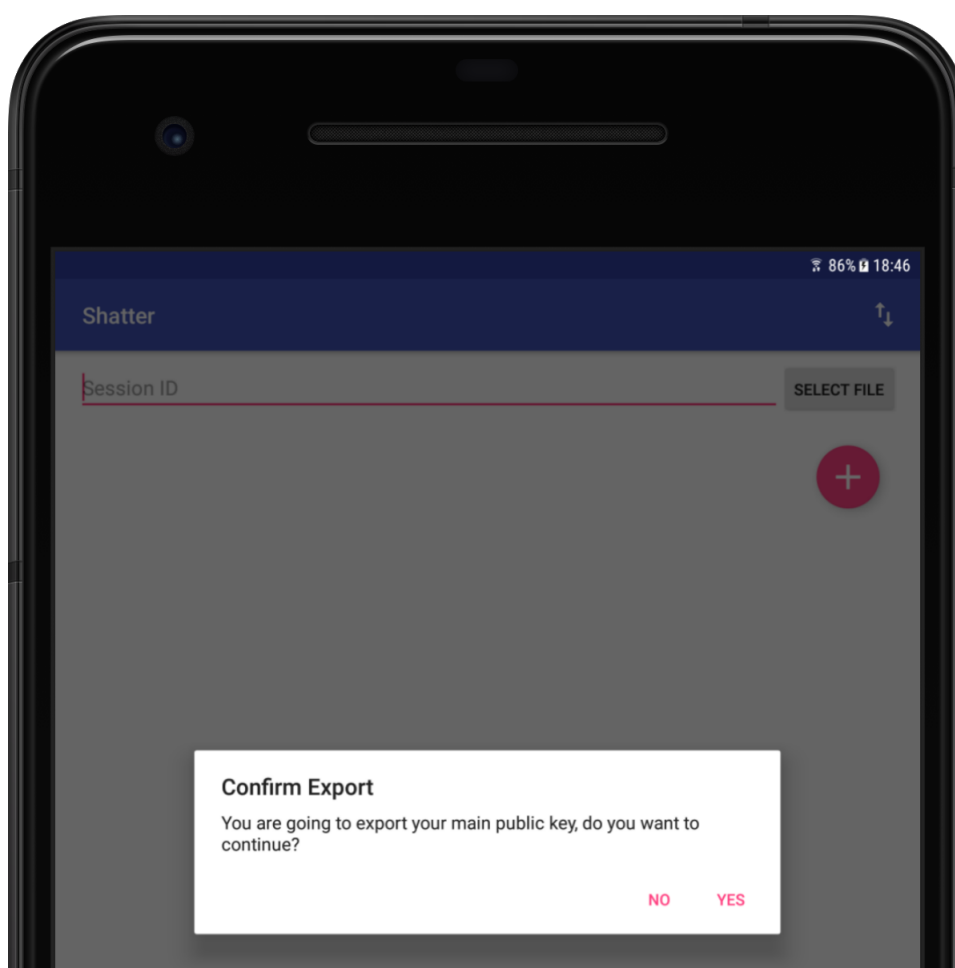


FIGURA 5.3: Mensaje de advertencia al exportar la clave pública

Al confirmar, se genera un certificado el cual contiene la clave pública antes generada en la ruta `Shatter/certs/main.crt`.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>El directorio principal de la aplicación se encuentra en el almacenamiento externo del terminal y es accesible mediante un explorador de archivos.

Para añadir a un contacto se dispone de un botón en la esquina inferior derecha de la pantalla principal, el cual abre una nueva pantalla en la que se puede especificar un alias (nombre de usuario) y un certificado con la clave pública del nuevo usuario. (Figura 5.4)

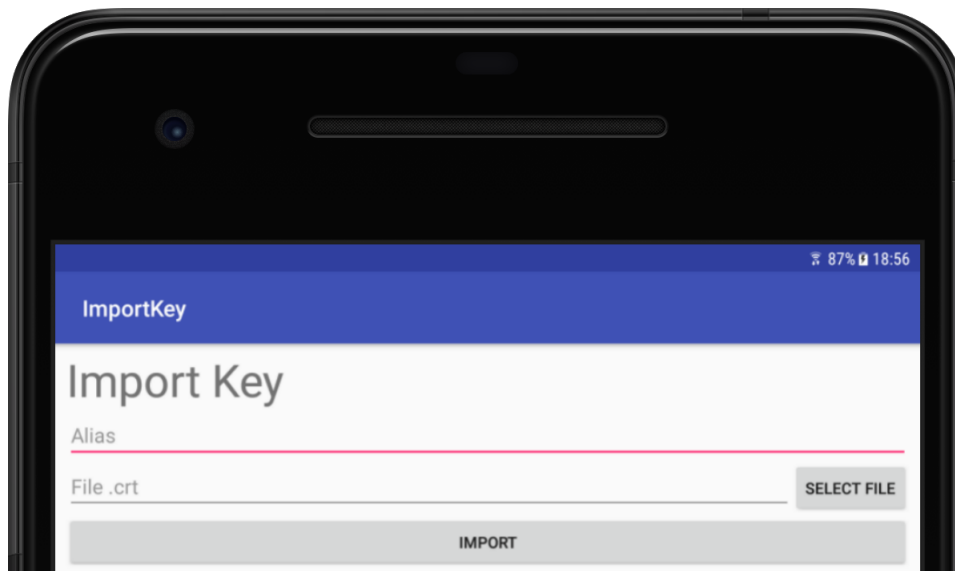


FIGURA 5.4: Pantalla para importar la clave pública de un nuevo usuario

Una vez el nuevo usuario se ha importado, la pantalla principal se actualiza y muestra el alias que tiene asignado, junto a unos botones con los que se puede operar con su clave pública. (Figura 5.5)

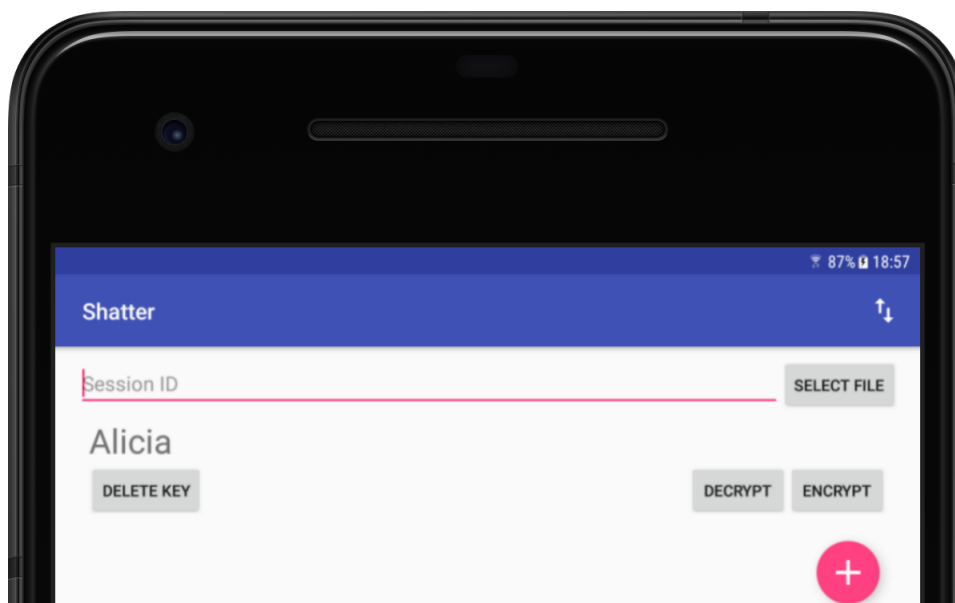


FIGURA 5.5: Pantalla principal de la aplicación con usuarios añadidos

### 5.1.3. Cifrado y envío

Para enviar un mensaje a un contacto, se debe utilizar el botón *Select File*, el cual abre una nueva pantalla para elegir un fichero (Figura 5.6). El selector de ficheros pone en el campo de texto de la pantalla principal el path absoluto del fichero seleccionado (también se puede escribir a mano), y ya solo queda tocar el botón *Encrypt* del usuario al que vaya destinado el mensaje para que el fichero se fragmente y encripte. Si todo ha salido bien, se puede ver un mensaje en pantalla informando de ello, y en la ruta *Shatter/send/ID* se encuentran los fragmentos junto con la clave. (Figura 5.7)

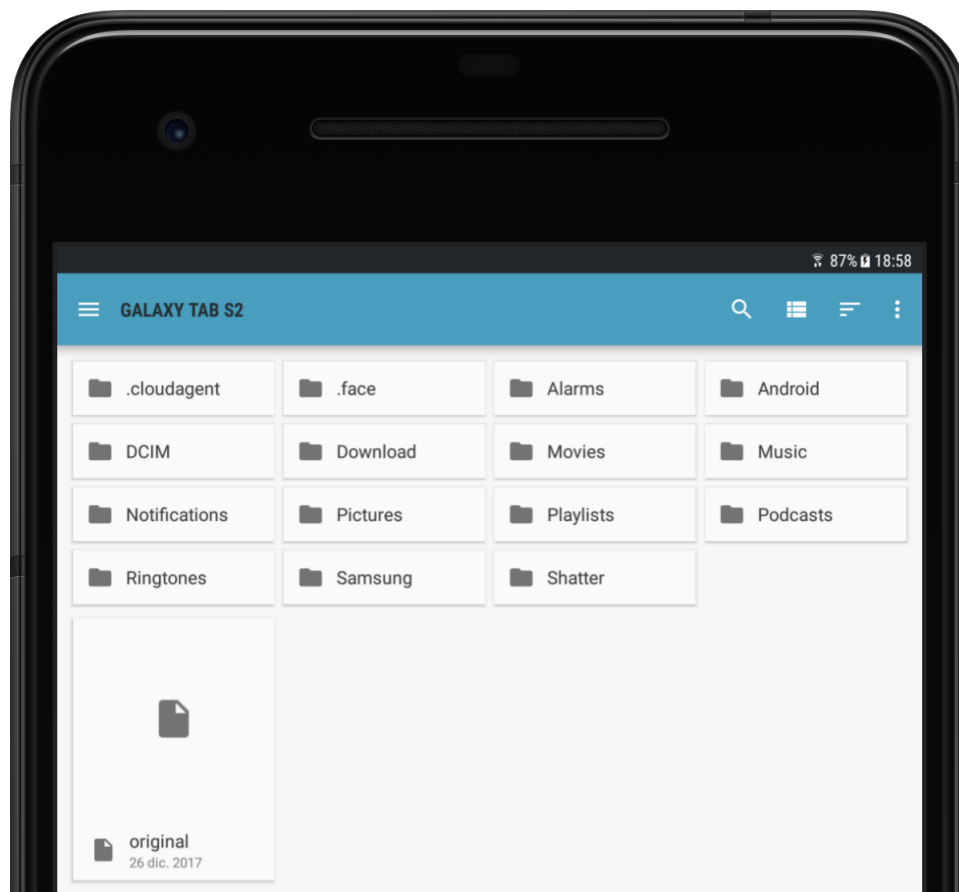


FIGURA 5.6: Pantalla para seleccionar un fichero

El ID generado se debe comunicar al contacto al que vaya destinado, pero antes se debe subir el directorio que contiene los fragmentos al servidor haciendo uso del comando `scp` de Linux, por lo que se debe disponer de un usuario habilitado en la máquina que aloja el servidor.<sup>2</sup>

```
$ scp Shatter/send/ID server
```

<sup>2</sup>En caso de estar encriptando el mismo mensaje para varios usuarios, se puede saber que ID corresponde a cada usuario mirando un registro que se encuentra en la ruta `Shatter/list.txt`

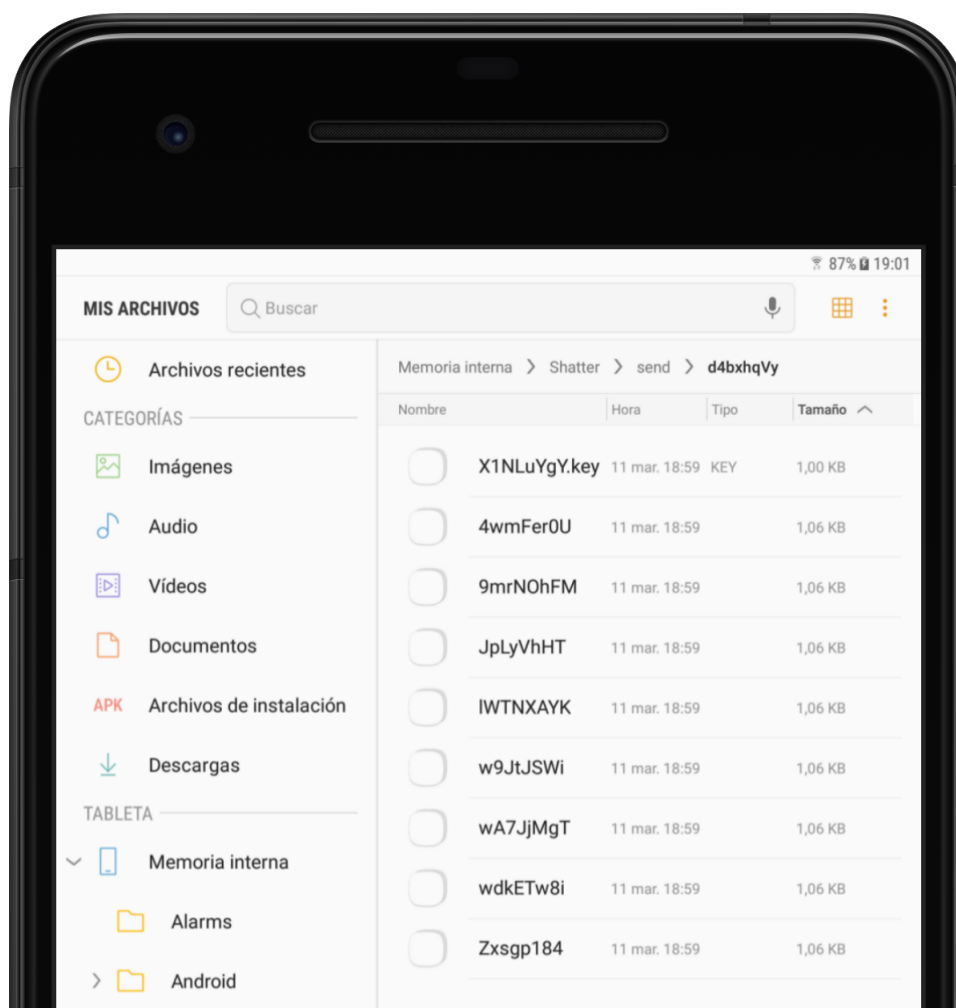


FIGURA 5.7: Fragmentos de un mensaje junto a su clave

#### 5.1.4. Descarga y descifrado

Para descargar un mensaje de un contacto determinado, este debe comunicar de alguna manera el ID del mensaje, el cual se debe escribir en el campo de texto de la pantalla principal. A continuación se pulsa el botón *Decrypt* asociado al alias del contacto.

Con esto, la aplicación pide al servidor un índice con todos los ficheros asociados a ese ID y descarga todos los que pueda en el directorio Shatter/ID. En caso de que algún fichero falte, informa de ello al usuario antes de proceder con el descifrado y rellena un registro indicando cuales son los fragmentos que faltan. (Figura 5.8)

Si todos los fragmentos y la clave son descargados exitosamente, la aplicación procede con el descifrado de los mismos. Durante el proceso se crean, en caso de ser necesario, ficheros de registro en los cuales se reflejan los problemas surgidos. En caso de no ocurrir ningún problema, el fichero original se recompone en la ruta Shatter/ID/done/ID. (Figura 5.9)

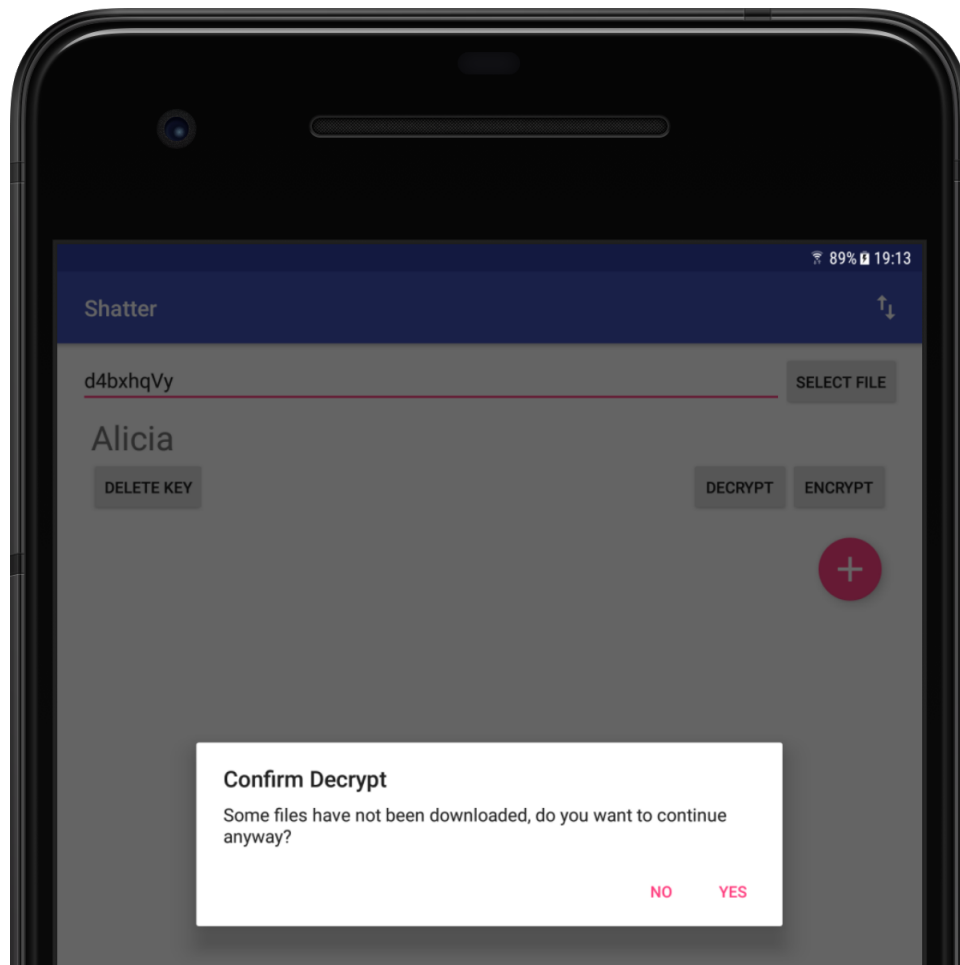


FIGURA 5.8: Mensaje advirtiendo de que algunos fragmentos no se han descargado

## 5.2. Problemas encontrados

A lo largo de la etapa que supuso el desarrollo de la aplicación, se han encontrado varios problemas que dificultaron la finalización del proyecto.

El mayor problema con el que se tuvo que lidiar es el no haber creado una parte portable que hiciera más fácil la migración a Android. Algunas librerías usadas cuando el proyecto solo era una aplicación escrita en Java tienen ciertas dependencias, las cuales no se encuentran en ninguna librería Java usada en Android. Además, el uso del KeyStore de Android para almacenar las claves exige realizar el cifrado asimétrico, las firmas y la generación de las claves de una manera determinada, lo que supuso la eliminación de las clases que se encargaban anteriormente de ello (RSALibrary y RSAPSS). Aunque algunos de estos problemas no se habrían podido solucionar aun teniendo una parte portable, sin duda habría supuesto un ahorro considerable de tiempo.

A raíz de lo anterior, la mayoría de las clases no estuvieron bien definidas desde un principio. Esto supuso muchos cambios a lo largo del desarrollo de la aplicación (Cabeceras, modos de cifrado, registros...). De nuevo, una buena planificación habría ahorrado una gran cantidad de tiempo y energía.



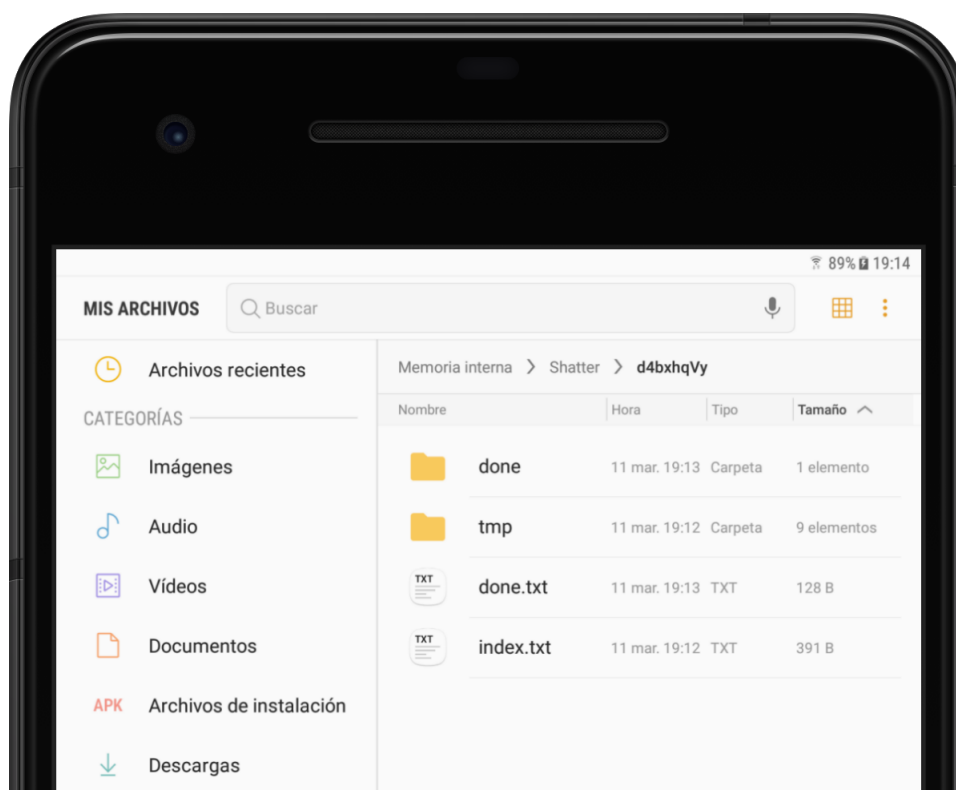


FIGURA 5.9: Directorio de un mensaje recibido

Pero no todos los problemas encontrados tienen que ver con la desorganización. La aplicación ahora cuenta con un servidor dedicado pero, en un principio, se pensó en utilizar un servicio externo para el almacenamiento de los mensajes enviados por los usuarios. De algunas ideas que salieron, se eligió la aplicación Pastebin<sup>3</sup>, ya que permite la subida anónima de texto plano. La idea era que la aplicación subiera los distintos fragmentos cifrados a la plataforma, permitiendo al resto de usuarios su descarga. Sin embargo, la existencia de límites en el número de mensajes enviados o en la longitud de los mismos hicieron que se desechara la idea en favor de un servidor dedicado.

---

<sup>3</sup><https://pastebin.com/>



## Capítulo 6

# Conclusiones y líneas de desarrollo futuras

Al comienzo del proyecto se han establecido unos objetivos específicos a cumplir:

- Proporcionar un canal por el que transmitir la información.
- Desarrollar un esquema que permita cifrar y descifrar la información que queremos transmitir.
- Diseñar una forma de comprobar la integridad y la autenticación de la información.

Estos objetivos se han cumplido de manera más o menos satisfactoria: se ha creado una vía para que distintos usuarios puedan intercambiar información, estando ésta convenientemente cifrada y firmada.

Sin embargo, el proyecto tenía como objetivo principal crear una aplicación accesible a cualquier usuario acostumbrado a un sistema de mensajería. Este objetivo no se ha llegado a cumplir, ya que la aplicación resultante requiere un manejo demasiado complicado para un usuario estándar.

Las líneas de desarrollo futuras se centran en mejorar la accesibilidad y la interfaz de la aplicación.

En futuras iteraciones se podría añadir más funcionalidad al intercambio de claves, como la generación de un código QR que permitiera a un usuario dar a conocer su clave pública.

Algunos ajustes de personalización como poder modificar el tamaño de bloque de cifrado, una interfaz más vistosa o un sistema de notificaciones para cuando, por ejemplo, recibes un mensaje harían que un mayor número de usuarios usara la aplicación.

Por último, un cambio que haría más sencillo el uso de la aplicación sería modificar la manera en la que se suben los fragmentos al servidor (actualmente se hace mediante scp) por un sistema que permitiera hacer llamadas POST.

Todo el código utilizado en este TFG está subido en un repositorio de GitHub<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup><https://github.com/merinhunter/Shatter>



# Bibliografía

- [1] Martín Balao. *Criptografía: Padding + ECB + CBC*. 2011. URL: <http://martin.com.uy/sec/criptografia-padding-ecb-cbc/>.
- [2] Mihir Bellare y Phillip Rogaway. *PSS: Provably Secure Encoding Method for Digital Signatures*. 1998. URL: <http://grouper.ieee.org/groups/1363/P1363a/contributions/pss-submission.pdf>.
- [3] The Legion of the Bouncy Castle. *BC Home*. 2013. URL: <http://bouncycastle.org/>.
- [4] Thomas W. Cusick y Pantelimon Stanica. «Cryptographic Boolean functions and applications». En: ed. por Academic Press. 2009. Cap. 7, págs. 158-159.
- [5] Hans Delfs y Helmut Knebl. *Introduction to cryptography: principles and applications*. Ed. por Ueli Maurer. Springer, 2007.
- [6] Android Developers. *Android Keystore System*. 2018. URL: <https://developer.android.com/training/articles/keystore.html>.
- [7] Morris Dworkin. *Recommendation for Block Cipher Modes of Operation*. Inf. téc. 800-38A. NIST, 2001. URL: <http://nvlpubs.nist.gov/nistpubs/Legacy/SP/nistspecialpublication800-38a.pdf>.
- [8] R. Fielding y col. *Hypertext Transfer Protocol – HTTP/1.1*. 1999. URL: <https://tools.ietf.org/html/rfc2616>.
- [9] James Gosling y col. *The Java® Language Specification*. 2015. URL: <https://docs.oracle.com/javase/specs/jls/se8/jls8.pdf>.
- [10] Frederick J. Hirsch. *SSL/TLS Strong Encryption: An Introduction*. 2013. URL: [http://httpd.apache.org/docs/2.2/ssl/ssl\\_intro.html#cryptographictech](http://httpd.apache.org/docs/2.2/ssl/ssl_intro.html#cryptographictech).
- [11] Ed. K. Moriarty y col. *PKCS #1: RSA Cryptography Specifications Version 2.2*. Inf. téc. RFC 8017. IETF, 2016, págs. 8-9. URL: <https://tools.ietf.org/html/rfc8017#section-3.1>.
- [12] Ed. K. Moriarty y col. *PKCS #1: RSA Cryptography Specifications Version 2.2*. Inf. téc. RFC 8017. IETF, 2016, págs. 9-10. URL: <https://tools.ietf.org/html/rfc8017#section-3.2>.
- [13] Ed. K. Moriarty y col. *PKCS #1: RSA Cryptography Specifications Version 2.2*. Inf. téc. RFC 8017. IETF, 2016, págs. 42-43. URL: <https://tools.ietf.org/html/rfc8017#section-9.1.1>.
- [14] NIST. *Announcing the ADVANCED ENCRYPTION STANDARD (AES)*. Inf. téc. FIPS 197. NIST, nov. de 2001. URL: <http://nvlpubs.nist.gov/nistpubs/FIPS/NIST.FIPS.197.pdf>.
- [15] R. L. Rivest, A. Shamir y L. Adleman. *A Method for Obtaining Digital Signatures and Public-Key Cryptosystems*. 1978. URL: <http://people.csail.mit.edu/rivest/Rsapaper.pdf>.
- [16] Wikimedia. *File:AES-AddRoundKey.svg*. 2006. URL: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:AES-AddRoundKey.svg>.
- [17] Wikimedia. *File:AES-MixColumns.svg*. 2006. URL: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:AES-MixColumns.svg>.

- [18] Wikimedia. *File:AES-ShiftRows.svg*. 2006. URL: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:AES-ShiftRows.svg>.
- [19] Wikimedia. *File:AES-SubBytes.svg*. 2006. URL: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:AES-SubBytes.svg>.
- [20] Wikimedia. *File:Android robot 2014.svg*. 2014. URL: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Android\\_robot\\_2014.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Android_robot_2014.svg).
- [21] Wikimedia. *File:Java programming language logo.svg*. 2017. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/File:Java\\_programming\\_language\\_logo.svg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Java_programming_language_logo.svg).
- [22] Wikipedia. *Advanced Encryption Standard*. 2017. URL: [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Advanced\\_Encryption\\_Standard&oldid=809193008](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Advanced_Encryption_Standard&oldid=809193008).
- [23] Wikipedia. *Android (operating system)*. 2017. URL: [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Android\\_\(operating\\_system\)&oldid=805639596](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Android_(operating_system)&oldid=805639596).
- [24] Wikipedia. *Block cipher mode of operation*. 2017. URL: [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Block\\_cipher\\_mode\\_of\\_operation&oldid=809021817#Common\\_modes](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Block_cipher_mode_of_operation&oldid=809021817#Common_modes).
- [25] Wikipedia. *HMAC*. 2018. URL: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=HMAC&oldid=832688082>.
- [26] Wikipedia. *RSA (cryptosystem)*. 2017. URL: [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=RSA\\_\(cryptosystem\)&oldid=806096352](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=RSA_(cryptosystem)&oldid=806096352).
- [27] Wikipedia. *Salt (cryptography)*. 2018. URL: [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Salt\\_\(cryptography\)&oldid=828398021](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Salt_(cryptography)&oldid=828398021).
- [28] Wikipedia. *Threat model*. 2017. URL: [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Threat\\_model&oldid=810785371](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Threat_model&oldid=810785371).